

ВИДЕО НА DVD
EA, NINTENDO,
XBOX 360 ОНИ
ИДУТ!

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

WWW.IGROMANIA.RU

МЕГАПОСТЕРЫ

● CALL OF JUAREZ
● ГЕРОИ УНИЧО-
ЖЕННЫХ ИМПЕРИЙ

НОЯБРЬ
(110) 2006

4 ИГРОВЫЕ
НАКЛЕЙКИ

2 DVD №1
В МИРЕ

240 СТРАНИЦ



В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

CRYISIS

ВЕРДИКТ

CALL OF JUAREZ
FIFA 07
JUST CAUSE
DEFCON

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

X06 MICROSOFT
ЗАВОЕВЫВАЕТ МИР

ALAN WAKE ● FABLE 2 ● GEARS OF WAR ● BIOSHOCK
...И ДРУГИЕ ИГРЫ В РЕПОРТАЖЕ ИЗ ИСПАНИИ!

ВИДЕО НА DVD

ПОЛНЫЙ MGS-КОМПЛЕКТ

METAL GEAR SOLID 3 И 4 РОЛИКИ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

ИЗ ТОКИО И ЛОС-АНДЖЕЛЕСА!

+ ИНТЕРВЬЮ
С ХИДЕО КОДЗИМОЙ!

ДВА МИРА, ДВЕ ВОЙНЫ

В ТЫЛУ ВРАГА 2
COMPANY OF HEROES

ОБЛОЖКА:
COMPANY OF HEROES

БОЛЬШЕ
360
ИГР

НА ПЕРВОМ И НА 2 DVD

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ: ВСЕ ЧТО НУЖНО ЗНАТЬ О TV-ТЮНЕРАХ ● ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ: КОДИРОВАНИЕ ВИДЕО

ВИДЕОМАНИЯ

- ВИДЕО С ТРЕХ МИРОВЫХ ВЫСТАВОК
- ИГРОСТРОЙ
- ОСНОВЫ ЛОКАЛИЗАЦИИ ИГР
- РЕДАКТОР
- HEROES OF MIGHT AND MAIC 5
- ИГРА В ОНЛАЙНЕ
- GUILD WARS: NIGHTFALL
- LINEAGE 2: OATH OF BLOOD
- ИГРОМАНИЯ: SPECIAL
- ДЭВИД ПЕРРИ: ЖИВОЙ ГЕНИЙ ВО ПЛОТИ
- КАК ДЕЛАЮТСЯ
- ФАНАТСКИЕ ВИДЕОКЛИПЫ

РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА

- DEVIL MAY CRY 3
- PREY • RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR
- THE MOVIES: STUNTS AND EFFECTS
- THE SHIP
- БРОСОК НА БЕРЛИН
- ДЕНЬ ПОБЕДЫ 2: НОВАЯ ВОЙНА
- КАЗАКИ 2: БИТВА ЗА ЕВРОПУ

НА DVD

СДЕЛАНО В «ИГРОМАНИИ»

- КАМПАНИЯ ДЛЯ WARCRAFT 3 МИР СРЕДИЗЕМЬЯ
- МОДИФИКАЦИЯ ДЛЯ AGE OF EMPIRES 3 ВОЙНА ЯПОНСКИХ САМУРАЕВ

FAR CRY: PANDEMIE

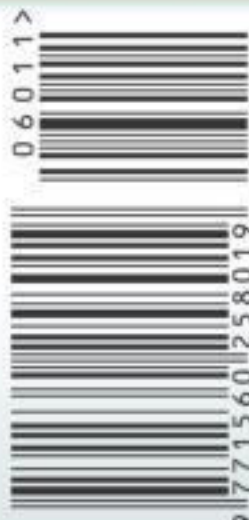
В ПОГОНЕ ЗА ВРАЧАМИ-УБИЙЦАМИ

TES4: OBLIVION — OBLIVION OVERHAUL

ПОВЕЛИТЕЛЬ ЗВЕРЕЙ

UT2004: MARS WARS

МАРСИАНСКИЕ ХРОНИКИ



ЖУРНАЛ С

2 DVD

ЦЕНТР ДОМАШНИХ МУЛЬТИМЕДИА РАЗВЛЕЧЕНИЙ

Персональный компьютер ФРОНТ Т-90 (600) на базе передовой разработки компании Intel, процессора нового поколения Intel® Core™ 2 Duo - это потрясающее быстродействие в обработке информации и максимальная производительность, обеспечивающие комфортную работу сразу с несколькими ресурсоемкими приложениями и возможность наслаждения новейшими разработками мультимедиа-индустрии.



РЕКЛАМА



ФРОНТ

www.frontpc.ru
+7 (495) 234-9049

ТЕХНОЛОГИЯ
ПОБЕДЫ

Обозначения Bulldozer, Celeron, Celeron Inside, Centrino, логотип Centrino, Chips, Core Inside, Dialogic, EtherExpress, ETOX, FlashFile, i386, i486, i586, i686, iCOMP, InstantIP, Intel, логотип Intel, Intel386, Intel486, Intel740, IntelDX2, IntelDX4, IntelSX2, Intel Core, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Leap ahead, логотип Intel Leap ahead, Intel NetBurst, Intel NetMerge, Intel NetStructure, Intel SingleDriver, Intel SpeedStep, Intel StrataFlash, Intel Viiv, Intel XScale, iPLink, Itanium, Itanium Inside, MCS, MMX, логотип MMX, логотип Optimizer, OverDrive, Paragon, PDCart, Pentium, Pentium II Xeon, Pentium III Xeon, Performance at Your Command, Pentium Inside, skool, Sound Mark, The Computer Inside, The Journey Inside, VTune, Xeon и Xeon Inside являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.

ASUS рекомендует лицензионную Windows® XP Professional



X 1000 Об/мин

товар сертифицирован
на правах рекламы

ASUS (Webcam) Notebook Series

F3 Цифровые развлечения
на грани возможного

www.asus.ru

Насладись жизнью в современном цифровом мире

Новейшие графические технологии ноутбука F3 обеспечивают яркие и насыщенные цвета, великолепное качество изображения и исключительную графическую производительность в 3D-приложениях. Ноутбук ASUS F3Jc создан на базе Технологии Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК.

Webcam Notebook Series – F3

Intel® Centrino® Duo Mobile Technology
-Intel® Core™ 2 Duo Processor T7000/T5000 серия
-Intel® 945 PM Chipset
-Intel® PRO/Wireless 3945BG Network Connection
Лицензионная Microsoft® Windows® XP
-Home
-Professional

DDRII 667 МГц
15,4" WXGA ASUS Splendid
Video Intelligence Technology
ATI Mobility™ Radeon™ X1600 DDRII 256MB (F3Ja)
Nvidia GeForce Go7300 DDRII 128 MB
256 MB с TurboCache (F3Jc)
60/80/100/120 Гб SATA HDD
1,3 Mega-Pixel (опция)
10/100/1000, 802.11 b/g, Bluetooth®
V2.0+EDR (опция)
4xUSB, 1xExpress Card, 1xCard Reader,
1xTPM (опция)
36,5 x 26,95 x 2,8-4 см, 2,8 кг (6-ячеечная батарея)



Великолепная графическая производительность

Сочетание новейших графических технологий, 15,4" дисплея и уникальной технологии ASUS Splendid обеспечивает великолепное качество изображения и графическую производительность для работы и игр.



Беспроводные возможности общения

Насладитесь настоящей свободой с ноутбуками ASUS с интегрированной веб-камерой. Встроенный динамик и веб-камера высокого разрешения позволят Вам оставаться на связи с семьей и друзьями без суеты с дополнительными устройствами и мотками проводов!



Прямой доступ к развлечениям с Instant Fun PLUS

Достаточно одного нажатия клавиши на ноутбуке или на пульте управления, и Вы погружаетесь в мир развлечений благодаря разнообразным функциям Instant Fun PLUS.

Всемирная гарантия 2 года

Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

ASUS
Rock Solid · Heart Touching

Москва: Портис (495) 415-44-10, Артрон (495) 789-85-80, Аваком-М (495) 784-67-36, Белый Ветер - ЦИФРОВОЙ (495) 730-30-30, ION (495) 5-444-333, NEXUS (495) 628-23-67, Tenfold Group (495) 545-32-71, OLDI (495) 105-07-00, ПИРИТ (495) 974-32-10, Polaris (495) 755-55-57, Респект (495) 177-40-77, Санрайз (495) 542-80-70, СтартМастер (495) 785-85-55, ТФК (495) 518-83-58, Умные машины (495) 780-00-41, Ф-Центр (495) 105-64-47, Неотоп (495) 223-23-23, Санкт-Петербург: Alpha (812) 320-80-70, Кей (812) 331-24-77, Микробит (812) 333-44-44, Компьютерный мир (812) 333-00-33, СТР Компьютерс (812) 542-45-51, Барнаул: С-Trade (3852) 38-10-00, Воронеж: PET (4732) 77-93-39, Екатеринбург: Клоос (343) 216-17-00, Краснодар: Владос (8612) 62-33-73, Санрайз (8612) 640-066, Красноярск: Борлас СБ (3912) 58-09-52, Новосибирск: НЭТА (3832) 16-33-11, Техносити (3832) 125-333, Ростов-на-Дону: Центр-Дон (8632) 698-668, Санрайз (863) 240-11-77, Иманго (863) 232-47-18, Поиск (863) 250-13-00, Самара: Прага (8462) 701-701, Санрайз (846) 241-67-53, Томск: Интант (3822) 41-55-32, Тюмень: AD Systems (3452) 22-35-33, Челябинск: Comservis (351) 264-91-91, Японская электроника (3512) 247-47-47, Уфа: Кламас (3472) 912-112, Форте ВД (3472) 600-000.

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino logo, Core Inside, Intel, Intel Core, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel SpeedStep, Intel ViiV, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Pentium and Pentium Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.



Привет!

Ну что, друзья, вот оно и случилось. После долгих месяцев застоя индустрию наконец-то прорвало потоком действительно хороших игр. Томительное ожидание закончилось, и в конце тоннеля показался свет — локальные хиты и международные блокбастеры в едином порыве вывалились на полки магазинов, и до самого Нового года нам будет во что играть.

Как обычно — все основные осенние хиты отрецензированы в этом номере «Игромании». Для начала — ни за что не проходите мимо сладкой парочки Company of Heroes + «В тылу врага 2». Эти две крайне похожие друг на друга игры появились в продаже практически одновременно и теперь отчаянно толкаются плечами в попытках занять одну и ту же нишу на рынке. Наши редакторы Степан Чечулин и Олег Ставицкий две недели подряд играли и в то, и в другое и теперь по этому поводу готовы поделиться всеми своими соображениями на стр. 74 и 78. Также обязательно обратите свое драгоценное внимание на Call of Juarez (стр. 66) — экшен, который совершенно неожиданно для всех оказался чуть ли не лучшим игро-вестерном в истории индустрии. И наконец, обязательно изучите полноформатную рецензию на indie-проект Defcon (стр. 84), игру, которая парализовала работу нашей дорогой редакции на несколько дней. Устраивать всемирный ядерный апокалипсис, передвигая по черному экрану схематичные иконки танков и подводных лодок, оказалось настолько весело, что Defcon был незамедлительно приставлен к высшей «игроманской» награде — «Выбору редакции»... Ну и наконец, даже если вы не фанат квестов, ни за что не пропустите четвертую часть культового Broken Sword (стр. 100), которая вышла буквально вот-вот.

Далее — новости геополитики. Помните, как сразу после первых тревожных вестей о смене формата пос-анджелесской E3 сразу несколько крупных мировых издателей тут же выступили с заявлениями о проведении своих «альтернативных мероприятий»? Так вот, в этом месяце мы как раз побывали на одном из таких «эвентов», а именно — полетели в Барселону на конференцию X06 — всемирную выставку достижений капиталистического труда корпорации Microsoft. Надо отдать должное — редмонтские яппи как следует подготовились к приему: арендовали лобби самого пафосного испанского отеля, устроили грандиозную пресс-конференцию (на которую в качестве guest stars были приглашены фигуры уровня

режиссера Питера Джексона), а также показали прессе самые основные MS-игры «второго поколения». Подробный репортаж обо всем, что мы увидели, услышали и во что поиграли на X06, ищите на стр. 36.

Теперь — о делах российских. Как вы, должно быть, уже знаете — 4 и 5 ноября в Москве пройдет первая в нашей стране масштабная выставка «для всех любителей интерактивных развлечений» — «Игромир». В отличие от той же КРИ, ориентированной в основном на инсайдеров индустрии, это мероприятие в первую очередь направлено на «потребителей», то есть всех тех людей, которые просто любят игры. Помимо прочего, наш издательский дом является генеральным медиа-партнером «Игромира», так что если вы вдруг окажетесь четвертого или пятого ноября на территории московского ВВЦ, то непременно заходите в 57-й павильон на стенд A2. Именно там на протяжении двух дней будет обитать редакция «Игромании» в практически полном составе. Подробнее о том, что именно мы планируем устроить на ВВЦ, см. на нашем сайте www.igromania.ru — когда этот номер появится в продаже, там будет отдельная «игроманская» страничка.

И в конце — еще одно важное заявление, на этот раз относительно наших DVD. Как вы помните — последние два месяца «Игромания» появлялась в продаже в двух комплектациях: с одним и с двумя двухслойными DVD. Причем не секрет, что спрос на последний вариант был просто гигантский и до последнего времени найти в продаже журнал с двумя дисками было достаточно проблематично... Так вот, теперь дефицит должен исчезнуть окончательно: начиная с этого номера двумя двухслойниками укомплектовано уже две трети нашего тиража. С чем вас всех и поздравляю.

Ну и в целом — на этой оптимистической ноте я оставляю вас изучать этот номер «Игромании». В нем, поверьте, есть еще немало чего интересного — интервью с культовым игродизайнером Дэйвом Перри (стр. 182), свежие подробности относительно нового официального аддона к Guild Wars (стр. 194), первый в мире обзор редактора от русского народного блокбастера Heroes of Might & Magic 5 (стр. 172), ретро-календарь событий прошлых лет (стр. 125) и многое, многое другое... Так что читайте «Игроманию» и пишите письма — а я же прощаюсь с вами до следующего месяца.

Удачи!

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

11 НОЯБРЬ 2006

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Александр Кузьменко
Выпускающий редактор
Игорь Варнавский
Редакторы
Алексей Макаренко, Николай Арсеньев
Андрей Александров, Николай Пегасов
Технический координатор
Изабелла Шахова
Корректоры
Мария Луговская, Анна Полянская
Программирование сайта и дисков, тех. обеспечение
Денис Валеев, Ирина Сидорова
Ирина Овсянникова, Денис Овчинников
Творческо-производственный состав
Денис Тангалычев, Виктор Расстригин
Руководитель отдела дизайна и верстки
Роман Грыньиха
Дизайнерская группа
Валерий Дмитриевский, Сергей Лянге, Дмитрий Денисенко
Руководитель верстки
Михаил Карасев

ОФИС

Главный редактор
Степан Чечулин
Редакторы
Антон Логвинов, Семен Чечулин
Дизайнер интерфейса
Илья Галиев

ИЗДАТЕЛЬСТВО

ООО «Издательский дом «ТехноМир»
Генеральный директор
Азам Данияров
Редакционный директор
Денис Давыдов

ОФИСЫ РЕКЛАМЫ И МАРКЕТИНГА

ООО «Игромедиа»
www.igromedia.ru
ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Тел./факс (495) 730-4014
Руководитель отдела рекламы (Россия, СНГ)
Дарья Новоторцева (darya@igromania.ru)
Руководитель отдела рекламы (International Dep.)
Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры по рекламе
Ярославна Михайлова (ya@igromedia.ru)
Екатерина Столпоская (ametist@igromedia.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)
Надежда Булла (bullan@igromedia.ru)
ОТДЕЛ МАРКЕТИНГА И PR
Тел./факс (495) 730-6694
Руководитель отдела
Юлия Курбатова (kurbatova@igromania.ru)
Менеджеры по маркетингу и PR
Илья Овчаренко (ovcharenko@igromania.ru)
Милан Вучинич (milan@igromania.ru)

ОФИСЫ ДИСТРИБЮЦИИ И РЕКЛАМНО-ПРОМОЦИОННЫЕ

ООО «Авитон-Пресс»
sales@aviton-press.ru
Тел./факс (495) 642-87-80
Юлия Воробьева, Ирина Ефимова
Дмитрий Емельянов, Сергей Смакаев
Надежда Галиева, Дина Ситдикова

РЕДАКЦИОННО-ТЕХНИЧЕСКИЙ ОТДЕЛ

Анастасия Муравьева, Давид Мурадян,
Евгений Гудошников

ОБЩАЯ РЕДАКЦИОННАЯ СЛУЖБА

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел. (495) 231-2365
Тел./факс 231-2364
e-mail журнала: MANIA@IGROMANIA.RU
сайт: WWW.IGROMANIA.RU

Журналу всегда требуются талантливые авторы.
Если вы чувствуете себя таковым — обращайтесь к нам по e-mail — write@igromania.ru.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.
Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года.

Журнал выпускается в трех комплектациях: с 1 DVD, с 2 DVD, а также вообще без дисковых приложений.

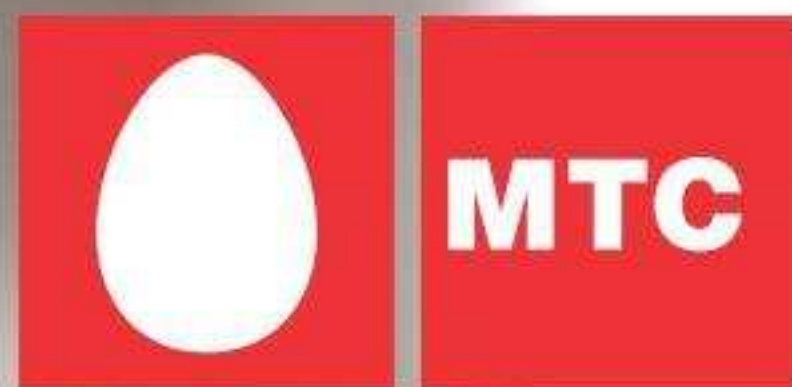
Цена свободная.
Отпечатано в УАВ «SPAUDOS KONTURAI» Ltd, Литва.
Печать DVD: «CD Art».

© «Игромания», 1998-2006.
Тираж 228,520.

ПОДПИСКА

Информацию о том, как можно подписаться на «Игроманию» в России и в 90 других странах мира, смотрите на DVD в разделе «Инфоблок/Подписка» или по адресу www.aviton-press.ru/podpiska.php

Если у вас возникли какие-либо технические трудности с запуском игроманских DVD, пожалуйста, обращайтесь к нам по e-mail — dvd@igromania.ru либо по телефонам редакции.



НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

**О ком
ты думаешь
сейчас?**

WWW.MTS.RU

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

6-15

Новостной меридиан 6
Даты выхода игр и игровых фильмов 14

DVD-МАНИЯ

16-31

Игровая зона 17
Сделано в «Игромании» 18
Бонусы игровой зоны 21
Веселости 22
Deathzone 23
Патчи 25
Демоблок/Интересности 26
Руководства и прохождения 27
Машина времени 28

ВИДЕОМАНИЯ

32, 34

Эксклюзив: в гостях у разработчиков Battlefield • Убойный Metal Gear-комплект X06 и TGS: Halo Wars, Gears of War, Lost Odyssey • GC'2006: BioShock, Brothers in Arms: Hell's Highway, Assassin's Creed

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

36-45

Репортаж с выставки X06 36
Medieval 2: Total War 44

R&S: В РАЗРАБОТКЕ

46-53

Рейтинговая система рубрики R&S 46
Отель «У погибшего альпиниста» 47
Parabellum 48
Братва и кольцо 50
Top Spin 2 52

R&S: ПРЯМАЯ РЕЧЬ

56-57

Анабиоз: Сон разума 56

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

58-61

Crysis 58

R&S: ВЕРДИКТ

62-108

Ducati World Championship 62
Кибервойны: Прототип 2700 • Pac-Man World 3 63
LMA Manager 2007 • Fire Department 3 63
Al Emmo and the Lost Dutchman's Mine * Яйца Фаберже. Приключение 64
Call of Juarez 66
Just Cause 68
El Matador 70
LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy 72
Company of Heroes 74
В тылу врага 2 78
Joint Task Force 82
Defcon 84
The Settlers 2: 10th Anniversary 88
Герои уничтоженных империй 90
Дневной дозор 92
GTR 2 94
FIFA 07 96
NHL 07 98
Broken Sword: The Angel of Death 100
Open Season 102
Alien Shooter 2 104
Super-Bikes: Riding Challenge 106
Вертолеты Вьетнама: UH-1 108

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ 110-114

Отечественные локализации 110
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth • Titan Quest 110
Evolution GT • Tony Hawk's American Wasteland • Paradise SpellForce 2: Shadow Wars 112
Даты выхода локализаций и отечественных проектов 114

ИГРА МЕСЯЦА

116-118

Итоги голосования за период с ноября 2005 по август 2006 116
Во что поиграть в этом месяце • Игровой тотализатор 117
«Игромания» рекомендует 118

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

120-123

«Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм 120

GAME OVER?

124-125

Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад 124
Месяц в истории: ноябрь 125

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

126-153

Железные новости 126

Тесты

Тестирование и разгон Core 2 Duo 128
Тестирование ТВ-тюнеров 134

Экзотика

AGEIA PhysX: революция отменяется 138

Железные новинки

Самое свежее железо отечественного рынка 140

Цифровая жизнь

Последние новинки из мира цифровой техники 144

Новая линейка

Новая линейка от Apple 146

Компьютер в сборке

Игровая станция Flextron Extra CR от компании «Ф-Центр» 148

Разумный компьютер

Разумный компьютер за разумные деньги 150

Горячая линия: железо

Железные ответы на «железные» вопросы 152

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ

154-160

Практика

Создаем свой цифровой альбом 154

Кодируем видео своими руками 156

Софтверный набор

Гвоздь набора • Свежати́на! • Игроманский стандарт 158

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК
ИГР В НОМЕРЕ

18 Wheels of Steel: Haulin'	123
2Moons	120, 182
Age of Empires 3	18, 25, 26
Al Emmo and the Lost Dutchman's Mine	64
Alan Wake	38
Alien Shooter 2	104
Alone in the Dark	28
Assassin's Creed	32, 34
Back to the Future Part II	122
Back to the Future Part III	122
Back to the Future	122
Bad Day L.A.	217
Baldur's Gate	121
Battle Isle	124
Battlefield 2	175, 217
Battlefield 2142	32, 34
Battlehawks 1942	123
Beyond the Ice Palace	183
BioShock	32, 34, 39
Black	166
Bridge Commander	123
Broken Sword: The Angel of Death	100
Broken Sword: The Sleeping Dragon	125
Brothers in Arms: Hell's Highway	32, 34, 48
C&C: Red Alert 2 — Yuri's Revenge	120
C&C: Red Alert 2	120
Caesar 4	26, 166
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	110
Call of Duty 2	122
Call of Duty	170
Call of Juarez	66, 216-217
Captain Planet	183
Chopflipper	123
City of Heroes	193
Civilization 4	174
Civilization 4: Warlords	19
Commandos: Strike Force	21
Company of Heroes	25, 74, 217
Condemned: Criminal Origins	122
Cool Spot	183
Counter-Strike	23, 210
Counter-Strike: Source	23
Crusade	192
Crysis	58, 121
Dan Dare III	183
Darkstar One	217
Dead Rising	121
Defcon	84
Dekaron	183
Devil May Cry 3	27, 121
Devil May Cry	186
DOOM 3	175
DOOM 3: Resurrection of Evil	28
Drak-Maze	183
Ducati World Championship	62
Dungeon Siege 2: Broken World	216
Dungeons & Dragons Online	193
Earthworm Jim 2	183
Earthworm Jim Special Edition	183
Earthworm Jim	183
El Matador	70, 216
Enter the Matrix	182-183
Eragon	123
EVE Online	192
EverQuest 2	192-193
EverQuest 2: Echoes of Faydwer	193
EverQuest: The Serpent's Spine	193
Evolution GT	112
Extreme	183
F.E.A.R. Extraction Point	26
F.E.A.R.	23
Fable	239
Fable 2	41
Fahrenheit	28
Fallout	169
Far Cry	20, 121
FIFA 07	26, 96
FIFA World Cup 2006	24
Final Fantasy VIII	186
Final Fantasy XI	122
Fire Department 3	63
FlatOut 2	25, 31
Football Manager 2006	21
Forgotten Realms: Demon Stone	123
Full Throttle	28
Gears of War	32, 34, 40
Gene Wars	124
Ghost Recon: Advanced Warfighter	123, 166
Global Gladiators	183
Goblins	28
God of War	120
Gothic 3	164
Gran Turismo HD	184
Great Gurianos	183
Grim Fandango	28
GTA: San Andreas	20, 162, 174, 180
GTI Racing	217
GTR 2	94
Guild Wars	122, 198, 239
Guild Wars: Nightfall	194
Gun	122
Gunship Apocalypse	26
Half-Life 2	24, 180
Half-Life	125
Halo Wars	32, 34
Heavy Metal: F.A.K.K. 2	125
Herbert's Dummy Run	183
Heroes of Might and Magic 5	17, 25, 162, 172, 178, 181
Hitman: Codename 47	125
Ikari Warriors	183
Joint Task Force	82, 216-217
Just Cause	68
Karateka	123
Khan: The Absolute Power	193
King's Quest: Mask of Eternity	28
Lair	123
LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy	25, 72, 216-217
Lineage 2	186, 239
Lineage 2: Oath of Blood	196
Living World Racing	217
LMA Manager 2007	63
Lock On	214
Lock On: Горячие скалы	29
Lode Runner	123
Lost Odyssey	32, 34
LOTR: The Battle for Middle-earth 2	25
LOTR: The Two Towers	123
Mass Effect	121
Max Payne	120
MDK	183
Medal of Honor: Pacific Assault	166
Medieval 2: Total War	44
Messiah	183, 184
Microsoft Train Simulator	124
MotorStorm	121
Mutant Penguins	183
Myst	123
Navy Field	192
Need for Speed Underground	166

Need for Speed: Most Wanted	166
Neverwinter Nights	30
NHL 07	98
Onimusha	186
Open Season	102
Operation Flashpoint	31
Outcast 2: The Lost Paradise	120
Pac-Man World 3	63
Panzer Elite Action: Fields of Glory	166, 217
Paperboy 2	183
Paradise	112
Pong	125
Postal	239
Premier Manager 2006-2007	217
Prey	17, 27
Prince of Persia	123
Prince of Persia: Kindred Blades	121
Prince of Persia: The Two Thrones	120-121
Prison Tycoon 2: Maximum Security	217
Pro Evolution Soccer 5	28
Project Nomads	166
Pyjamarama	183
Quake 2	175
Quake 4	162, 175, 210
Quake III Arena	175, 208
R/C Stunt Copter	183
Ragnarok Online	186
Rampage	124
Rat Hunter	166
Reservoir Dogs	217
Rise & Fall: Civilizations at War	27
Robocop vs. Terminator	183
Sacrifice	182-183
Sam & Max: Hit the Road	28
Sauerbraten	26
Savage	183
Second Life	193
Secret Weapons of the Luftwaffe	123
Secret Weapons Over Normandy	123
Silent Hill 3	120
Silent Hill	186
Silent Hunter 3	21
SimCity	123
SiN	125
Smash TV	182-183
Space Quest	28, 125
SpellForce 2: Shadow Wars	112, 166
Splinter Cell: Chaos Theory	164
Stainless Steel	183
Star Wars: Battlefront 2	26
Star Wars: Empire at War	20
Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords	30
Star Wars: Knights of the Old Republic	121
Star Wars: Rogue Squadron	123
Star Wars: TIE Fighter	123
Star Wars: X-Wing	123
Starcraft	208
Starcraft: Brood War	210
Still Life	166
Stratosphere	169
Stronghold 2	20
Stubbs the Zombie	
in «Rebel without a Pulse»	122, 166
Super-Bikes: Riding Challenge	106
Supremacy/Overlord	183
SWAT 4	166
Syberia	28
Take Command: 2nd Manassas	175
Teenage Mutant Hero Turtles	182-183
TES 4: Oblivion	19, 24, 120, 122, 175, 180, 217
The Chronicles of Spellborn	193
The Curse of Monkey Island	28
The Fall	166
The Legend of Zelda	125
The Lord of the Rings Online	193
The Matrix: Path of Neo	122, 182-183
The Movies	20
The Movies: Stunts and Effects	27
The Print Shop	123
The Settlers 2: 10th Anniversary	88, 216
The Ship	27
The Sims 2	26
The Terminator	183
Their Finest Hour: Battle of Britain	123
Three Weeks in Paradise	183
Tintin in the Moon	183
Titan Quest	19, 25, 110, 180, 217
Tomb Raider	125
Tomb Raider: Legend	120
Tony Hawk's American Wasteland	112
Top Spin 2	52
TrackMania Nations	24
Trantor the Last Stormtrooper	183
Two Thrones	121
Universal Studios Theme Park Adventure	122
Unreal Tournament 2004	27
Unreal Tournament	125
Victoria: Revolutions	216
W.E.L.L. Online	192
Walt Disney's Aladdin	183
Walt Disney's The Jungle Book	183
Warcraft III	18, 31, 186, 210
Warhammer 40 000:	
Dawn of War — Winter Assault	31
Where in the World is Carmen Sandiego?	123
Wild 9	183
World of Warcraft	25, 122, 184, 239
World of Warcraft: The Burning Crusade	193
X'	166
Агрессия	169
Анабиоз: Сон разума	56
Антанта	169
Братва и кольцо	50
Бросок на Берлин	27
В тылу врага 2	78, 170
Вертолеты Вьетнама: УН-1	108
Герои уничтоженных империй	90, 190
День Победы 3: Новая война	27
Дневной дозор	92
ДОМ 3	192, 200
Ил-2: Штурмовик	214
Казачи 2: Битва за Европу	27
Кибервойны: Прототип 2700	63
Не время для драконов	184
Отель «У погибшего альпиниста»	47
Периметр	169
Перл-Харбор	29
Санитары подземелий	166
Стальные монстры	169
Яйца Фаберже. Приключение	64
Внекомпьютерные игры	
Arkham Horror	220
CarWars	220
City of Heroes	220
Dungeons & Dragons	218, 220
Magic Online	218
Magic: The Gathering	218, 220
Vampire: Dark Age	220
Орки	220

ИГРОСТРОЙ

162-181

Самопал

Вступительное слово

162

Локализация по-русски: как переводили «Готику 3»

164

Форум разработчиков: сеттинг

168

Мастерская

Создание новых уровней для Heroes of Might and Magic 5

172

Игровое редактирование

174

Вскрытие

Heroes of Might and Magic 5. Часть 2

178

Горячая линия: игрострой

Горячие ответы на любые игростроевские вопросы

180

SPECIAL

182-190

Специальный репортаж

Периферия: интервью с Дэвидом Перри

182

Что нам стоит клип построить

186

Рецензия на книгу «Герои уничтоженных империй: Битва деревьев»

190

ИГРА В ОНЛАЙНЕ

192-207

Новости онлайн-игр

192

Играем: Guild Wars: Nightfall

194

Играем: Lineage 2: Oath of Blood

196

Играем: Основы PvP в Guild Wars

198

Играем: «ДОМ 3»

200

Новости интернета

202

Веб-дизайн для начинающих

204

Интересное в Сети

206

КИБЕРСПОРТ

208-215

Вести с полей

208

Обучение

210

Дневник A-Gaming: счастливый b0b

212

Fortis Dogfight Cup 2006. Репортаж из Венгрии

214

КОДЕКС

216-217

Стандартные коды

216

Читательские пасхалки • Читательские хиты

217

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА

218, 220

Новости внекомпьютерных игр

218

Национальные чемпионаты СНГ по Magic: The Gathering

220

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

222-228

Шоу-программа «Старпом и Светлана»

222

ЮМОР

230, 233

Компьютерные байки

230

КАЛЕНДАРЬ

231-232

Just Cause

231

Lineage 2: Oath of Blood

232

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

234-236

Тест №75. Ноябрь

234

Скринтурс №11. Ноябрь • Фотографическая память №11. Ноябрь

235

Подведение итогов за №9/2006 • Правила участия в конкурсах

236

ОСОБОЕ МНЕНИЕ

238-239

Моя сестра смерть

238

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»

Call of Juarez

Герои уничтоженных империй

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»

Just Cause

Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas

Assassin's Creed

Outrun 2006: Coast 2 Coast

РЕКЛАМА В «ИГРОМАНИИ»

Обложка:

Фронт ПК

Palit

1C

2-я обложка

3-я обложка

4-я обложка

В номере:

1C

54-55, 81, 109, 115, 167, 177, 185, 195, 199, 209

Albatron

17

ASRock

143

ASUS

1

AVerMedia

129

A-Boston & Zyxel

Clearasil

Foxconn

Gigabyte

Gigagames

Logitech

Microlab

Nival Interactive

Ragnesis Online

Razer

Sapphire

TimeZero

TopDevice

Zboard

Акелла

9, 11, 13, 15, 77, 103, 107, 111, 119

Бука

105, 113, 163, 171, 197, 201, 213

МегаФон

49

МТС

3

NIKITA

237

Новый Диск

155, 227,

Руссобит-М

161, 191, 211, 221

ТехноМир

31

ШОК

65





Знаете, что происходит с человеком, который большую часть свободного времени только и делает, что играет в игры, читает про игры, разговаривает про игры и пишет про них же? Чертовы игры начинают являться к нему в снах: вояки из Gears of War (Xbox 360) блистают чувством юмора и бегают от одного укрытия к другому, убийца из Assassin's Creed, как чокнутый паркурщик, прыгает по крышам, а над Средним миром расправляет крылья Дракон Рожденный. Так и спать не долго, поверьте на слово.

Наверное, по причине сложных отношений с собственными сновидениями мы уделили так много места Dreamers — дебютной игре от студии Dreamgazers Interactive. Впрочем, она в любом случае достойна самого пристального внимания — нечасто встретишь красивый визуальный ряд и интригующий сюжет под одной крышей.

Немало слов сказано и о проекте «Не время для драконов» — игре по мотивам бестселлера Сергея Лукьяненко и Ника Перумова. До экранизации этой заслуженной книге еще ой как далеко — слишком большой понадобится бюджет. А вот сделать action/RPG в духе Dungeon Siege наши девелоперы всегда готовы. Что ж, с богом. То есть в добрый Путь, и пусть их не застанет Час Серого Пса.

Никак нельзя промолчать еще про одну игроизацию — трилогии «Темные начала» Филиппа Пулмана, первую часть которой New Line Cinema пообещала выкатить на экраны мира к ноябрю 2007-го. Активизировавшаяся в последние годы SEGA не могла пройти мимо замечательной возможности получить в свои лапы бренд, по популярности сопоставимый с «Гарри Поттером» и «Хрониками Нарнии». А где популярность, там большие деньги. Арифметика довольно заурядная.

Вот, пожалуй, и все, если очень кратко. Приятных вам снов.

Ведущий рубрики: Михаил Судаков

Под Курском

Древняя мудрость гласит, что творческий фанатизм порой бывает очень даже результативным. Сотрудники украинской компании N-Game Studios, выпустившей в феврале 2005-го некоммерческую игру «Легенды Аллодов» (надо ли объяснять, сиквелом какого сериала она являлась?), вряд ли рассчитывали на столь скорое признание. На дворе всего 2006 год, а пресс-служба Nival Interactive уже во всю трубит о новой стратегии по мотивам Великой Отечественной войны, разработкой которой занимаются вышеупомянутые энтузиасты под бдительным надзором своих кумиров.

В заголовке игры, к нашему

вящему удивлению, нет заветного слова «Блицкриг», хотя это не имеет ровным счетом никакого значения. Да, новая военная RTS появится в продаже под слегка тавтологичным названием «Великие битвы: Битва за Курск», но это еще не повод ждать от нее каких-то кардинальных улучшений по сравнению, скажем, с «Возмездием». Зато кристально ясны ближайшие ниваловские перспективы: подобных «Великих битв» можно понавыпускать хоть миллион, никто и слова плохого не скажет.

Но вернемся к «Битве за Курск» — благо «Нивал» расщедрился на кое-какую конкретику. В конце этого года нас обещают



Пейзаж, конечно, вполне себе идиллический, но это явно ненадолго.

попотчевать двумя исторически корректными кампаниями (за СССР и Германию, разумеется), реалистичными характеристиками бронетехники (в числе прочих ее образцов будут FlamPanzer 2: Flamingo и SturmPanzer 2: Bison, а также «пантеры», «тигры», Т-34 и «катюши»), примерно 120 юнитами с обеих сторон и дай бог нескучными миссиями. Больше даже не просим.

Корейский ИНЦИДЕНТ

Всевозможные спекуляции на тему реальных исторических событий (особенно если их можно трактовать и переиначивать на любой лад) — любимое занятие как западных, так и отечественных игровых разработчиков. Строго говоря, таинственный взрыв мегатонной мощности, прогремевший на территории северо-корейской провинции Янгандо 9 сентября 2004 года, под понятие «историческое событие» попадает с большой натяжкой, однако студиям Digital Spray Studios и Newtonic Studio (см. You Are Empty), как оказалось, именно его и не хватало, чтобы как следует раскошегарить фантазию и придумать сюжет для своего нового шутера от первого лица.

О проекте Instinct мы писали аж в июльской «Игромании», но лишь сейчас «Новый диск» (издатель игры на территории России) сподобился на официальный анонс: с сюжетом, тактико-техническими характеристиками и прочей обязательной. Кстати, любопытный факт — в синопсисе игры фигурируют такие слова, как «биологическое оружие», «зара-

женный вирусом» и «элитный спецотряд», а старт продаж назначен на конец 2006 года. Не видите связи? Намекнем — примерно в это же время начнется раскрутка отечественного киноклобастера «Параграф 78», сильно-го сюжетного сходства которого с «Инстинктом» не заметит лишь слепой. Впрочем, давайте все же считать это случайным совпадением, а не злым умыслом.

Немного статистики: в Instinct будет ровно 17 уровней, среди которых повстречаются как открытые, так и закрытые пространства, 10 уникальных видов противников и 12 видов ору-

жия. А еще разработчики обещают презентовать нам вменяемый сюжет, раскрывающий характеры протагонистов: двух суровых мужиков и очаровательной девушки. Одного из представителей сильного пола, между прочим, «играет» Михаил Пореченков — украшение «9 роты» и вообще замечательный актер. Не исключено, что именно его герой, повинуясь злой воле сценаристов, в один прекрасный момент заведет близкое знакомство с вирусом, приобретая по этому случаю некоторые дополнительные способности. Вот веселье начнется!



Открытые помещения выглядят куда приятнее закрытых. К сожалению, последних в игре явно больше.



● Компания **2K Games** с радостью сообщает, что именно ей достались права на распространение PC-версии ролевой игры **Jade Empire**, изначально вышедшей на приставке Xbox.

● Сотрудники **Bitmap Brothers** решили тряхнуть стариной и анонсировали два ремейка своих давних суперхитов: **Speedball 2** и **The Chaos Engine**. Обе игры выйдут на PC в 2007 году, издателем немного поработает компания **Frogster Interactive**.



● В очередном отчете **JoWood** появился намек, что в разработке уже находится дополнение к **RPG Gothic 3**. Оригинальный продукт, напомним, только-только успел уйти на золото.

ИГРОМАНИЯ

Тем временем НА КАНАЛЕ «ИСТОРИЯ»...

Гражданская война в Америке всегда была предметом пристального интереса со стороны создателей стратегий, а вовсе не экшенов от первого лица. И впрямь — куда приятнее водить в бой целые полки под Геттисбергом, чем бегать по окрестностям Шарпсберга со штыком наперевес. Оружие ни к черту, униформа смешная, танков нет. В таких нечеловеческих условиях много не навоюешь.

Компания **Activision**, однако, придерживается альтернативного взгляда на вещи и собирается от души развлечь нас самым что ни на есть натуральным экшеном **The History Channel Civil War**. В игре можно будет не только пострелять по конфедератам (или

янки, если разрешат выбирать воюющую сторону) из ружей, револьверов и пулеметов Гатлинга, при каждом удобном случае угощая супостатов гранатами, но и от души помахать саблями и вышеупомянутыми штыками. Ближний бой в **The History Channel Civil War** вообще обещает быть каким-то чересчур разнообразным — разве можно удержаться от соблазна огреть южанина прикладом ружья по затылку или без затей засветить кулаком в ненавистную физиономию?

Между тем первая половина названия игры вроде как авансом обещает нам недюжинную реалистичность во всем подряд — от локаций (разработчики

АНОНСЫ



Вот это и называется — стенка на стенку. Южная на северную.

пользовались топографическими картами и фотографиями с мест) до пресловутого оружия. Для тех зануд, кому и этого не хватит, предназначены межмиссионные брифинги вперемежку с документальными фильмами, а менее дотошным игрокам должно с лихвой хватить двенадцати исторических битв, в которых будет дозволено поучаствовать.

Кстати, счастье сие обрушится 14 ноября не только на персональщиков, но и на наших заблудших братьев по разуму, которые предпочитают играть на Xbox 360 и PlayStation 2. Порадуемся? Или посочувствуем?

СОБЫТИЯ

Выставочный «НІТ» сезона!

С тридцатого ноября по третье декабря в городе Санкт-Петербурге пройдет замечательная выставка **Home Interactive Technologies (HIT)**. И разумеется, на ней не обойдется без нашего издательского дома. Более того, именно там мы подведем итоги акции «ХИТ сезона — 2006» суть которой заключалась в том, что в течение года наши журналы тестировали разнообразную электронную технику и программное обеспечение, тщательно выбирая лучших из лучших. И вот теперь наконец состоится долгожданное награждение. Спешите видеть!

ИНТЕРЕСНОСТИ



Физика для BLIZZARD

Случилось чудо — какой-то умный, отважный и очень настойчивый человек сумел объяснить представителям **Blizzard Entertainment**, что их игры, будь они хоть трижды популярными и продаваемыми, во многих смыслах плетутся далеко позади технического прогресса. К примеру, о такой замечательной штуке, как реалистичная физика, программисты компании явно не знают, а если и слышали где-то от кого-то, то махнули на эту дикувинку рукой.

Однако времена меняются, и сейчас выпускать игры с корявой физической моделью уже

как-то стыдно. Поэтому **Blizzard** решила на приобретение программного пакета **Havok 4.0**, который будет активно использоваться в потоковом производстве шедевров — не исключено, что и в новых частях **Starcraft**, **Warcraft** или **Diablo**.

При этом надо понимать, что наши любимые варкрафтоделы и дьябломейкеры вот так вот сразу, за один день, измениться не могут. И когда первая игра от **Blizzard** с нормальной физикой увидит свет, остальная индустрия ушагает в сторону фотореалистичной графики, жутко правдоподобной анимации персонажей и прочих открытий чудных. Но, положив руку на сердце, вы же не думаете, что какая-нибудь **Diablo 3** станет из-за этого хотя бы капельку хуже?

ЛУЧШЕ, красивее

Издатель **Matrix Games** и разработчик **Destroyer Studios**, поленившись тратить свои драгоценные силы на новую игру, анонсировали проект под названием **Starshatter: The Gathering Storm** — дополненную, переработанную и всячески улучшенную версию космоса двухлетней давности. О дате релиза этого то ли ремейка, то ли все-таки сиквела обе стороны умалчивают, но вряд ли на доводку **Starshatter** до ума потребуется много времени. Скорее всего, появления игры на прилавках стоит ожидать в конце 2006 года, максимум — в начале 2007-го.

Концепция **The Gathering Storm** по сегодняшним меркам довольно заурядна, хотя актуальности еще не потеряла (и вряд ли когда-либо потеряет). Под вашу ответственность выдается истребитель или небольшой космический фрегат — это уж кому что больше нравится. Чем дальше в космос, тем выше ставки — оглянуться не успеваешь, как

АНОНСЫ



Разработчики клянутся, что хорошо поработали над графическим движком. Увы, по скриншотам этого не заметно.

вчерашний пилот-одиночка командует целым флотом и раздает приказы на все четыре стороны. Тактическое управление девелоперы обещают проработать как следует, чтобы и профанации не получилось, и от горячки боя не сильно отвлекало.

Между прочим, в **Starshatter** будут не только космические, но и воздушные сражения. На межзвездной громадине в атмосфере, конечно, не шибко летаешь, зато истребитель запросто сможет посещать планетарные базы, ввязываясь в классические «догфайты» и язвить расквартированные на поверхности силы противника ракетами класса «воздух-земля». **Дерек Сمارт** однозначно обзавидует.



Stay Ahead of the Game!

Приготовьтесь к тому, что этот логотип вскоре будет мелькать в играх от **Blizzard**.



НОВОСТНОЙ

МЕРИДИАН



● Eidos назначила на 2008 год выход очередной части **Tomb Raider**, а также новых игр от студий **Crystal Dynamics** и **IO Interactive**.

● Ходят настойчивые слухи, что студия **Free Radical Design**, недавно объявившая о своем сотрудничестве с **LucasArts**, уже принялась за разработку шутера **Star Wars Battlefront 3**. Обе компании, разумеется, предпочитают прикидываться глухонемыми.

Адреналин



Зарвавшийся таксист только что получил урок на всю жизнь. Не стоит злить Джейсона Стейтама.

Пока мы в сотый раз проходили **Grand Theft Auto: San Andreas** и тайком мечтали, чтобы все эти игровые страсти-мордасти переключались на большие экраны, парочка режиссеров, сценаристов и вообще-отличных-парней — **Марк Невелдайн** и **Брайан Тейлор** — воплотила наши заветные желания в жизнь. Возможно, вы уже слышали о фильме «**Адреналин**» (он же **Crank**) с Джейсоном «Умоляю, забудьте, что я снимался у Уве Болла» Стейтамом в самой главной роли. А если не слышали, то хотя бы видели на улицах своего города кошмарный постер красно-черных тонов — из тех, знаете ли, произведений искусства, что только в Эрмитаже рядом с «Черным квадратом» Малевича выставлять. Как бы то ни было, факт остается фактом — название **Grand Theft Auto** эта лента не носит исключительно по юридическим соображениям: лицензии создателям никто не давал, пришлось снимать «по мотивам».

В американском прокате «Адреналин» прошел откровенно так себе — но отнюдь не из-за того, что не пришелся по душе публике. Нелестными эпитетами в адрес фильма сыпали разве что критики, которые, не найдя в нем никаких серьезных недостатков, начали приплетать «жестокость», «неполиткорректность», «расизм» и прочую белиберду (это что же получается, господи хоро-

шие, бросил обнаглевшего таксиста-араба на растерзание толпе — и уже расист?) Простых зрителей кино вполне себе впечатлило — местами до пороссячьего визга. Куча восторженных отзывов и нестыдные рейтинги на сайтах вроде **IMDB** или **Rotten Tomatoes** говорят сами за себя.

Впрочем, чего далеко за примерами ходить? В матушке России, благодаря проваленной рекламной кампании, «Адреналин» в первый уик-энд заработал всего \$382 тыс. А во вторые выходные воспарил на крыльях зрительского обожания, заработав всего на 7% меньше. Такое редко случается даже с романтическими комедиями и отечественными блокбастерами — чего уж говорить о скромном боевике от неизвестных режиссеров. Сразу и не поймешь, что тут сыграло большую роль: любовь русского народа к **Джейсону Стейтаму**, прозорливость отечественных игроков, которые не обманулись незнакомым сюжетом и все экранное время занимались подсчетом отсылок к **GTA**, или все-таки высочайшее качество самого фильма?

Да и не так уж это и важно, если честно. Лучше представьте себе такую гипотетическую ситуацию: руководство **Rockstar Games**, подивившись успеху «Адреналина», вызванивает Марка с Брайаном и настоятельно просит их немедленно заняться производством «чего-нибудь такого же,

только уже по лицензии **Grand Theft Auto**». Парни важно кивают, выторговывают право оставить на протагонистическом посту так замечательно зарекомендовавшего себя в образе беспредельщика Джейсона С., получают нестыдный бюджет (хотя «Адреналин» показал, что и за \$12 млн можно сделать красиво) и, перекрестившись, садятся за работу.

Тем временем **Rockstar** ищет прокатчика покрупнее (**Lions Gate**, увы, пока лишь на ужастиках умеет делать большие деньги), который и кинотеатры сможет заинтересовать, и на ниве рекламной кампании не подкачает. Разумеется, таковой быстро находится (хотели бы мы посмотреть на киностудию, отказавшуюся от проката **GTA**), приурочивает премьеру фильма к выходу новой части своего культового сериала, и... экранизация **Grand Theft Auto** оказывается одной из самых удачных попыток переноса игры на киноленту — как в кассовом, так и во всех остальных смыслах.

Скажите — мечты, досужие вымыслы, сказочки для фанатов? Да, пожалуй. Но почему бы, черт возьми, именно этим мечтам не стать когда-нибудь — желательно в ближайшей перспективе — самой что ни на есть грубой реальностью? Хотя раз по ту сторону камеры могут оказаться люди, которые не только не обделены талантом, но и искренне сходят с ума по объекту экранизации?

А чтобы сбить вас с мечтательного настроения (грезить вообще вредно), резанем серпом по живому: с великого «Адреналина» переключимся на ужасного **Уве Болла**. Который, как гласят таблоиды, провел уже четыре боксерских поединка с ругавшими его фильмы критиками и из всех вышел победителем (два матча даже закончились техническим нокаутом). Что, к слову, было предсказуемо — до того как стать Самым Худшим Режиссером Из Ныне Живущих, Уве увлекался боксом. Да и хилым телосложением этот немец никогда

КИНО



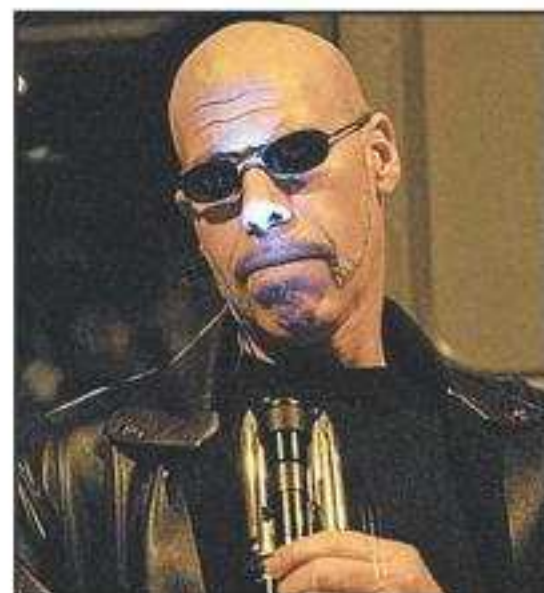
Да, с таким мордоворотом боксировать опасно. Кулаки — они посильнее аргументов будут.

не отличался — встретишь такого в темном переулке, и плакали все денежки с драгоценностями.

Кусочки этих боев должны, по идее, попасть в экранизацию **Postal**, премьера которой все еще назначена на 2007 год. И раз уж мы заговорили об этом недоразумении, то поделимся обескураживающей новостью: кажется, **Рон Перлман** («Хеллбой», «Блэйд 2») согласился исполнить роль дядюшки Дэйва. Об этом сначала сообщил портал **IMDB**, а затем и не умеющий держать язык за зубами **Винс Деизи**.

Извечный философский вопрос — как, во имя господ бога, герр Болл умудряется затаскивать в свои нетленки хороших актеров (сначала Стейтам и Лиотта, теперь вот и Перлман в ту же степь), остается открытым. Того, кто даст на него внятный и правильный ответ, история не забудет никогда.

Что до остального кастинга **Postal**, то его тоже объявили, причем громких имен на этот раз замечено не было. Так, по мелочи — **Зак Уард** из «Обители зла», не нуждающийся в представлениях **Майкл Паре**, **Верн Тройер** из «Остина Пауэрса» и «Гарри Поттера», **Дж. К. Симмонс** из «Человека-паука» и еще несколько совсем уж неприметных лицедеев.



Рон Перлман в роли незабвенного Рейнхардта из «Блэйда 2».



● В движок **Unreal Engine 3** планируется встроить систему распознавания речи, разработкой которой занимаются признанные эксперты в этой сфере — компания **Fonix Corp.**

● **Electronic Arts** решила скрасить досуг людей, путешествующих самолетами, с каковой целью и готовится начать оснащение авиарейсов играми из линейки **Pogo.com**. В их числе **The Sims 2**, **Poppit!**, **Harvest Mania**, **Great Escapes Solitaire** и другие.

АНОНСЫ



КОСМОС, да не тот

Анонс продолжения космического симулятора **Space Force** — это не совсем то событие, которому стоит посвящать длинные строки текста и трубить о нём на всех углах. Не таким уж и выдающимся был оригинал, чтобы с нетерпением ждать продолжения. Однако попытки хорватской студии **Provogames** улучшить свое детище не могут не радовать — так случайный прохожий довольно цокает, глядя на работу маляров, облагораживающих фасад совершенно незнакомого здания, а библиофил восхищается роскошным изданием книги, которую никогда и ни за что не купит. Не потому, что она ему ненавистна, а просто подобных книг в его коллекции не одна и даже не две.

Что самое смешное — усилиями хорватов обычная аркада превратилась во что-то глобально-космическое. Неслабый шок для фанатов оригинала — пред-



Встретились как-то раз в космосе эсминец и крейсер...

ставьте себе классику вроде **Xenon**, мутировавшую в клон **Elite**, и сразу поймете их чувства. К счастью, остальному человечеству на изменения концепции чихать — сравнивать-то не с чем.

Другое дело, что полный перечень особенностей **Space Force 2** сожрал бы как минимум пар тройку страниц нашего журнала, поэтому оставим попытки объять необъятное и прочитаем знакомую всем мантру: «Полеты, торговля, сражения, исследования, дипломатия, производство и все такое прочее». Есть мнение, что она точно отразит суть игры. Плюс совершенно открытый геймплей, плюс куча миссий, плюс возможность следовать букве сюжета, плюс развитый искусственный интеллект, плюс динамично развивающаяся вселенная, плюс... В общем, суть вы уловили, да?

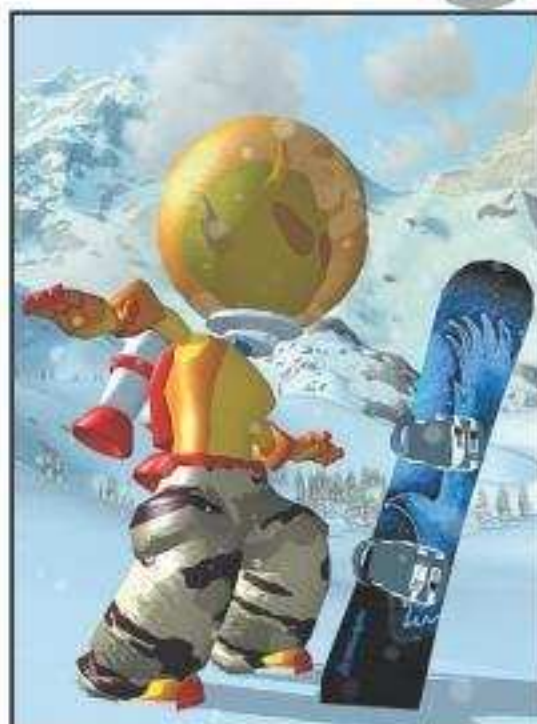
АНОНСЫ



Чужой сноубордист

Иногда слишком бурная фантазия приобретает формы затяжной болезни, которую, конечно же, надо лечить всеми доступными способами — от легких прогулок по родному городу до электрошока. На такие меры напрашиваются ребята из студии **Bongfish**, совсем недавно выпустившие на свет божий симулятор сноубординга **Stoked Rider** с погибшим Томми Брюннером, а теперь решившие от души повеселиться и разродившиеся анонсом проекта **Stoked Rider: Alien** — с желтым пришельцем из космоса в главной роли.

В принципе, такой финт ушами можно при большом желании назвать и «отправкой сериала в совершенно новом, неизведанном направле-



Трепещите, земляне! Великий внеземной сноубордист прилетел покорить нашу планету!

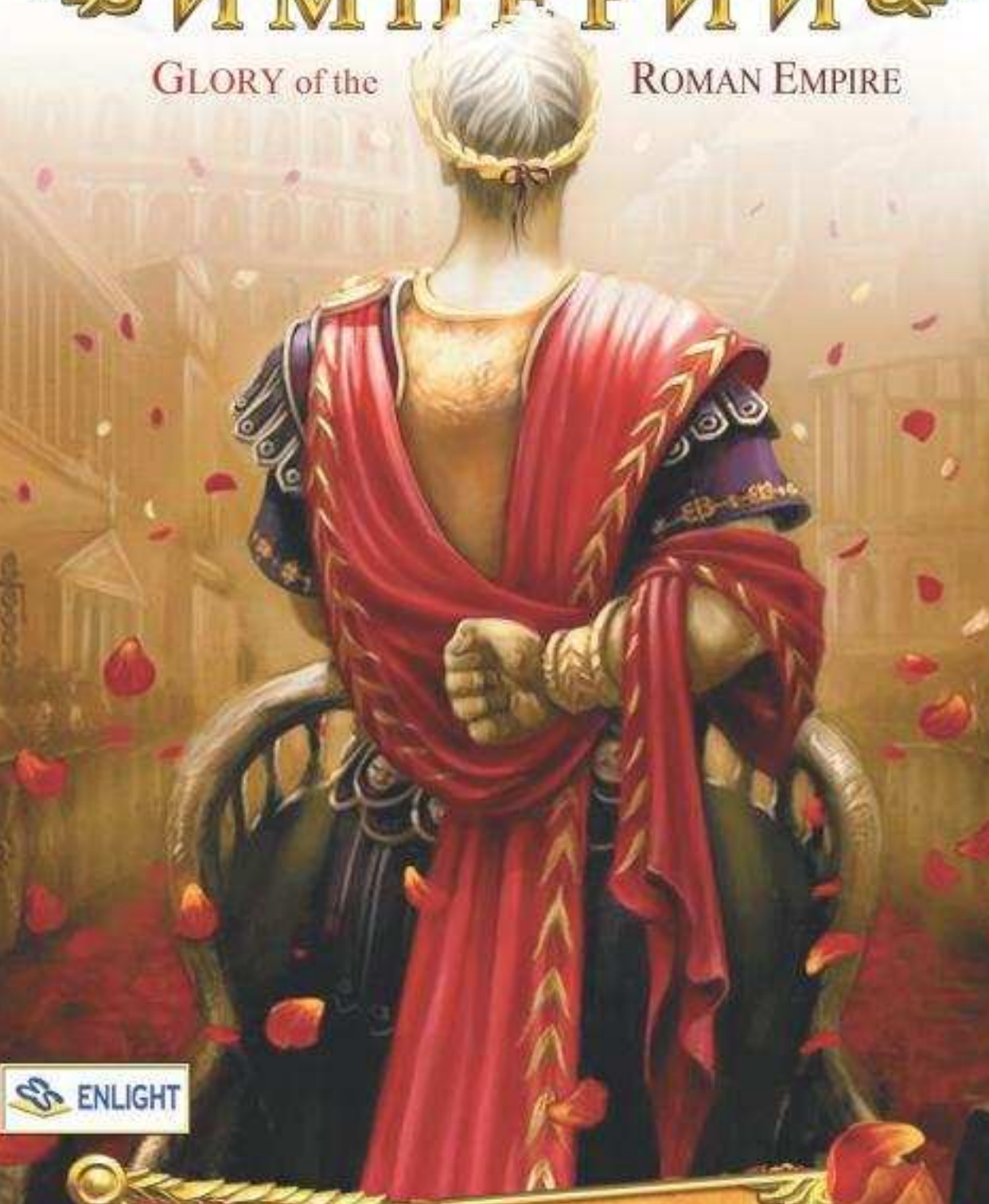
нии», но мы, пожалуй, сойдемся на мысли, что народ в **Bongfish** просто идиотничает. Потому как никаких особых изменений в геймплее в связи с появлением алиена не предвидится — может быть, кому-то станет чуток повеселее, но вряд ли до икоты. Потыкать пальцем в желтопузое чудо можно будет уже зимой.

ЖАНР СТРАТЕГИЯ

Акелла

ВЕЛИЧИЕ РИМСКОЙ ИМПЕРИИ

GLORY of the ROMAN EMPIRE



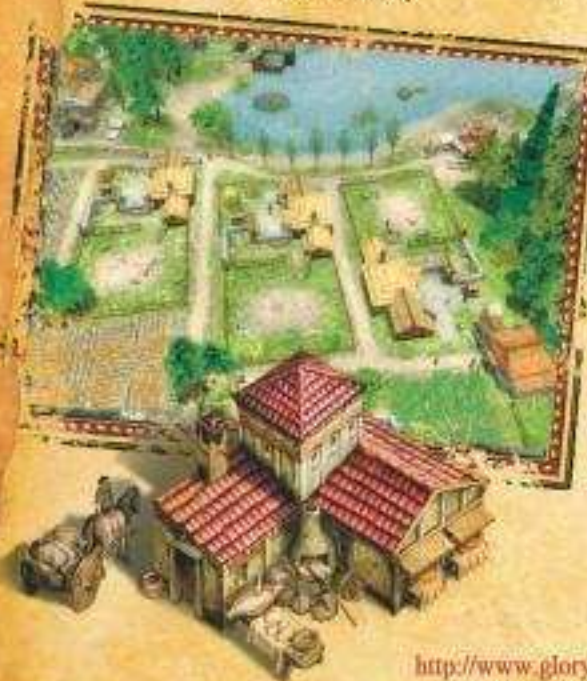
ENLIGHT

Приветствую тебя, правитель! Пусть завидуют боги олимпа — тебе суждено возвести величественный город, имя которого останется в веках! На плодородных равнинах Апеннинского полуострова ты будешь строить особняки и храмы, разбивать парки и ставить в них изящные статуи, прокладывать дороги и сооружать арены для гладиаторских боев. В уютных домиках поселятся твои подданные, о которых нужно будет заботиться, кормить их, обеспечивать работой, развлекать, не допускать восстаний и эпидемий чумы. И вскоре из горстки простых хижин под соломенными крышами, вырастет цветущий мегаполис, раскинувшийся вширь, на сколько хватает глаз...



ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

- Вас ждут гигантские муравейники городов, где снуют по своим делам сотни римских жителей
- Вы всегда можете получить подсказку о том, где лучше расположить постройки в городе и как управлять подданными
- К вашим услугам уже готовые города — Рим, Помпеи, Флоренция, а также возможность основать новое поселение на любом подходящем для этого месте
- Все постройки в игре — акведуки, театры, храмы, триумфальные арки — смоделированы на основе реальной древнеримской архитектуры
- Прогнозирование поселений зависит не только от их географического положения и природных ресурсов, но и от менталитета местных жителей



<http://www.glory-of-rome.com>

www.akella.com

Развлекательная продукция в магазинах формы "СОЮЗ" и "М Видео"



М.Видео

Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru
Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@yandex.ru
Новосибирск, (383) 227-74-84, akellansk@akella.com
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полет Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс: (812) 252-49-65.



Акелла

РЕКЛАМА



НОВОСТНОЙ

МЕРИДИАН



● Компания 1С выпустила многопользовательское дополнение к Action/RPG «Магия крови», которое поддерживает как режим совместной игры, так и стандартную deathmatch-свалку.

● Buena Vista Games, не поморщившись, проглотила студию Climax Racing, известную по сериям MotoGP и ATV Offroad Fury. Сначала новое подразделение Buena Vista будет делать гонки для приставок нового поколения, а там видно будет.

СРОЧНО В НОМЕР

Как наяву

Попытки исследовать природу снов или за неимением такой возможности хотя бы наличие искреннего желания докопаться до истины методом ненаучного тыка и буйной фантазии (особенно популярен среди сценаристов и писателей-фантастов) всегда вызывали горячее одобрение со стороны человека разумного. Наверное, поэтому сериал «Кошмары на улице Вязов» пользовался и продолжает пользоваться такой популярностью — миры, в которых обитает весельчак Фредди К., не слишком приветливы (да и хозяин не самый радушный), но уж лучше они, чем полное и абсолютное Ничто.

Несмотря на это, толковые сюжеты о сновидениях появляются крайне редко. Что ж, тем приятнее чувствовать талантливых выдумщиков из студии **Dreamgazers Interactive**, чей сюжет о человеке, который страдает нарколепсией и с каждым разом все крепче увязает в своих невольных снах, достоин самого пристального внимания. Потому что чувствуется в нем Потенциал — та самая абстрактная субстанция, что способна даже примитивную на первый взгляд историю превратить в шедевр.

Главный герой **Dreamers** (название рабочее, но запросто может стать финальным) и в самом деле имеет дурную привычку грохаться оземь и засыпать в неподходящее время; последний

такой сон длится около четырех суток, что очень плохо сказывается на самочувствии протагониста в реальном мире. А причина такого продолжительного храпака вроде бы банальна, хотя и не слишком научна — сны не желают выпускать своего пленника просто так, за здорово живешь. Чтобы проснуться, ему нужно достичь какой-то определенной цели, и с каждым разом это становится все сложнее и сложнее. Несчастный засоня даже обращается к докторам, однако те ничем не могут ему помочь, предпочитая изрекать ободряющие фразочки вроде: «Ну, голубчик, умереть во сне куда приятнее, чем бодрствовать».

Вот с очередного клева носом как раз и начинается Большое Путешествие, которое забрасывает протагониста то в жуткие кошмары, то в прекрасную страну грез. Реальность и сон так переплетаются друг с другом, что наш герой порой даже не знает, где именно находится. Тут разработчики делают финт ушами и выдают на-гора сразу два шокирующих обещания: во-первых, игра сможет похвастаться какими-то элементами геймплея, которые не встречались еще нигде и никогда, а во-вторых, кошмары будут неведомым образом подстраиваться под самого игрока. Надо думать, что если вам всю жизнь снится кошмар про Злобного Дядьку,



Похоже, воды в Dreamers будет предостаточно. Знаете, к чему может привести обилие жидкости во сне?

Крадущего Вас Из Детской Кроватки, то этот замечательный персонаж каким-то хитрым образом очутится в Dreamers. Жаль, что от конкретики сотрудники Dreamgazers старательно увиливают, обещая рассказать все как-нибудь попозже.

Чего еще с лихвой хватает этим парням, так это сугубо художественного вкуса. Мало раздобыть красивый движок **Reality Engine**, недавно купленный **Epic Games**; надо выдать такую картинку, чтобы как минимум заворожила, как максимум — сбивала с ног. И если последнее покамест труднодостижимо (еще бы, без единого трейлера-то), то с первым полный порядок. Немногочисленные кадры из игры внушают самые что ни на есть сильные надежды на то, что проект получится не только увлекательным, но и очень красивым. Вдохновение местные художни-

ки черпают из древнегреческой архитектуры, фильма «Бесконечная история», игр серии **Silent Hill** и собственных снов, так что можете себе представить, какой коктейль Морфея может получиться в итоге.

Дату релиза создатели Dreamers скрывают от публики не менее тщательно, чем вышеупомянутые «уникальные игровые элементы», хотя проект находится в разработке аж с 2001 года. Зато известно, что игра выйдет на PC, PlayStation 3 и Xbox 360, а любой человек, которому снятся яркие и необычные сны, может принять непосредственное участие в сочинении сценария. Для этого достаточно послать описание своего сна (разумеется, на английском) по адресу mydream@dreamgazers.com. Эротическими фантазиями разработчики убедительно просили не заваливать.



А вот и оно — пагубное влияние Древней Греции на неокрепшие умы разработчиков.



Этот скриншот явно призван продемонстрировать нам, что игра дружит с реалистичным освещением.

● Компания **BattleGoat** анонсировала продолжение глобальной стратегии **Supreme Ruler 2010**, действие которого будет происходить спустя десять лет после событий оригинальной игры. Отсюда и название — **Supreme Ruler 2020**.

● Уважаемое издание Game Developer опубликовало очередную двадцатку лучших издателей. На первом месте уже в четвертый раз оказывается заокеанский монстр **Electronic Arts**. Следующие две позиции делят **Nintendo** и **Activision**.

Перекрестный ОГОНЬ

Девиз «Один в поле не воин, а двое в самый раз» в этом сезоне очень моден. Не успела **Electronic Arts** анонсировать «кооперативный» шутер **Army of Two** (увы, лишь для новейших консолей), как **Eidos**, выждав для порядка несколько месяцев, нанесла ответный удар: в 2007 году на PC и Xbox 360 появится игра под названием **Crossfire**. Суть та же самая — бесконечные перестрелки с превосходящими силами противника плечом к плечу с проверенным боевым товарищем. Разработчики, впрочем, разные — **Crossfire** должна сойти со стапелей студии **Pivotal Games**, которая неплохо зарекомендовала себя тактическим как бы сериалом **Conflict**.

Нельзя гарантировать, что парни выдадут на-гора отличный экшен, однако предпосылки к этому имеются. Во-первых, опыт не пропьешь (даже если абсент заливать текилой) — тот, кто всю

АНОНСЫ



Увы, но сей кадр вряд ли имеет что-то общее с настоящей игрой — если присмотреться повнимательнее, легко заметить, что персонажи очень грубо вклеены в фон.

жизнь возился с командными шутерами, вряд ли испытает серьезные затруднения, столкнувшись с необходимостью обеспечить нормальное управление всего двумя персонажами. Во-вторых, задания обещают немного посверкать разнообразием — тут вам и спокойное прохождение со стелс-элементами (один вояка может отвлекать врагов, пока второй просачивается куда нужно), и кровавый массакр под кодовым названием «стреляй во все, что шевелится».

Наконец, в-третьих, окружение в **Crossfire**, если верить горячим заверениям разработчиков, будет полностью и бесповоротно разрушаемым. А это еще ни одной игре не повредило.

АНОНСЫ



В «Корсарах 3: Возвращение легенды» появился аж один новый графический эффект: прозрачная вода.

ИНОГДА ОНИ возвращаются

Прошлогодние «Корсары 3» наилучшим образом проиллюстрировали давно известную, но труднообъяснимую истину: что бы ни случилось, российские игры для нашего потребителя милее, чем вылизанные западные блокбастеры. То есть играть в них толком не играют, но покупают будь здоров. Вот и с «Корсарами 3» было то же самое: все от них плевались, но тираж почему-то перевалил за 300 тыс. копий.

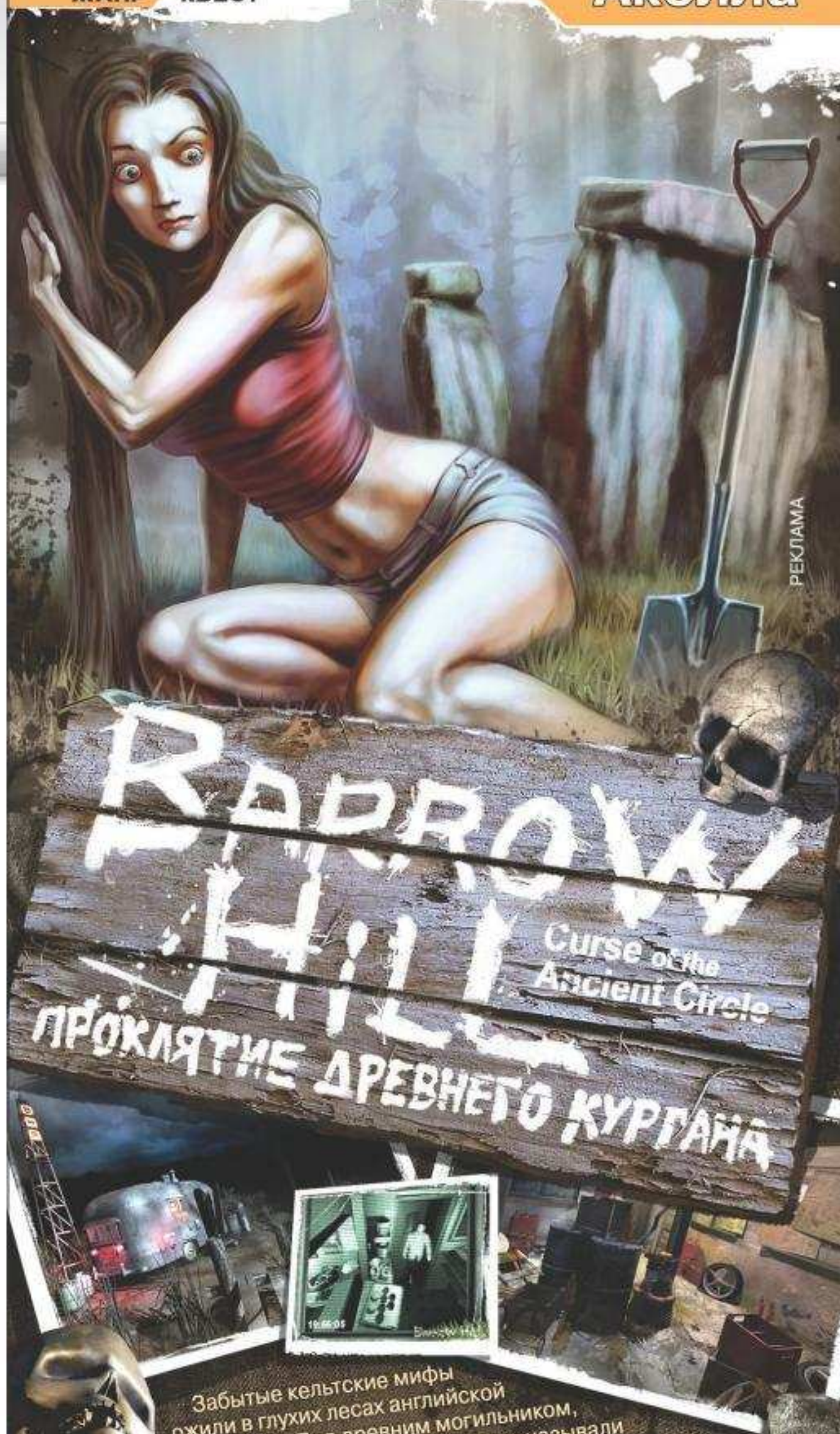
Аддон «Корсары 3: Возвращение легенды», судя по всему, ничего не изменит. Знакомство с пресс-версией аддона никаких положительных впечатлений не оставило: это все та же тоскливая игра с теми же самыми недостатками, что были и в оригинале. Особенно хорошо уровень проекта иллюстрируют здешние заставки: ролик, в котором главной героине (или герою) сообщают о ее на-

значении вице-королевой, существует в четырех вариантах (по количеству наций — Англия, Франция, Испания, Голландия), но они не отличаются друг от друга ничем, кроме флага в самом начале. Все остальное (место действия, обмундирование солдат и даже озвучка) остается неизменным. Конечно, можно списать это на издержки пресс-версии, но то же самое было с «Корсарами 3», так что вряд ли и в этот раз что-нибудь изменится.

Убедиться в нашей правоте вы сможете в декабре этого года, когда игра поступит в продажу.

ЖАНР КВЕСТ

Акелла



РЕКЛАМА

Забутые кельтские мифы ожили в глухих лесах английской провинции. Под древним могильником, который местные жители издавна называли Barrow Hill, пробудилось злое и темное нечто. Веками мрачные легенды графства Корнуолл ждали своего часа. Тени из смутного прошлого вернулись к жизни — возрожденные, полные злой силы и терзаемые голодом... Неведомый ужас стал расползаться по лесам и пустошам, стоило лишь солнцу, освещающему унылый ландшафт, опуститься за горизонт. Перед вами в быстро сгущающихся сумерках лежит пустынная дорога, ведущая к старому кургану. Вслед за знаменитым ученым, вам предстоит узнать, что Barrow Hill — не просто рукотворный холм, украшенный живописными каменными глыбами. Постепенно к вам придет понимание того, что не всех могил должны были касаться лопаты археологов. Но придет слишком поздно.

ОСОБЕННОСТИ

Роскошное и увлекательное, вызывающее восторг и страх приключение с видом от первого лица. Пугающе реалистичные звуковые эффекты: стрекотание сверчков, шорох ветвей, хлопанье крыльев птиц... Логичные, органично вплетенные в сюжет головоломки. Древние руины Barrow Hill воссозданы по фотоснимкам реальных кельтских памятников юго-западной Британии. Все звуки и шумы записаны разработчиками в лесах и долинах графства Корнуолл.



Barrow Hill: Curse of the Ancient Circle © Lighthouse Interactive Game Publishing BV 2006. All rights reserved. Developed by Shadow Tor Studios. Published by Lighthouse Interactive Game Publishing BV. The Shadow Tor Studios logo and the Lighthouse Interactive logo are registered trade marks. All other trade marks are properties of the respective owners.

www.akella.com



Размещена продажа в магазинах фирм "COYOZ" и "M.Video".

© 2006 ООО «Акелла». Все авторские и имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется. Игры с доставкой www.cdgames.ru. Оптовая продажа: Москва, (495) 383-46-14, nataly@cdnavigator.ru. Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru. Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@aanet.ru. Новосибирск, (383) 227-74-64, akellansk@akella.com. Екатеринбург, (343) 297-34-42, akellaekb@sky.ru. Тех. поддержка: (495) 363-4612. E-mail: support@akella.com. Представитель на Украине — "Мультитрейд" — www.multitrade.com.ua. Филиал ООО "Полет Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс: (812) 252-49-65.



Акелла



Издательство «Акелла» и студия Trickster Games анонсировали «русский квест» по замечательной книге «Приключения барона Мюнхгаузена».

Пока американское правительство пытается поставить игры на верхние полки магазинов (в таком случае их сложнее всего купить), в Великобритании — строго противоположная ситуация. Общественные организации при поддержке Палаты лордов на полном серьезе пытаются добавить игры в школьную программу.

ПОДРОБНОСТИ

Для драконов — САМОЕ ВРЕМЯ!

Возможности отечественного кинопроизводителя растут не по дням, а по часам. Казалось бы, еще совсем недавно самым роскошным спецэффектом был вид от первого лица в «Брате 2», однако прошло всего четыре года — и сериальный режиссер Джаник Файзиев за сущие копейки снял «Турецкий гамбит», по голливудским меркам спокойно тянущий миллионы эдак на пятьдесят. О «Дневном дозоре» давайте просто промолчим, ладно? И без того уже много сказано.

Однако есть высоты, которые нашему кинопрому покорить пока что слабо. И не потому, что «не интересно», а по более прозаической причине — денег и умения не хватит. Так, в ближайшее время не стоит ждать экранизации дилогии «Линия грез» — «Императоры иллюзий», права на которую знаменитый писатель земли русской Сергей Лукьяненко так никому и не продал, — не нашлось столь отчаянных покупателей, не выросли еще у нас свои Джоссы Уэдны и Джорджи Лукасы, разучились наши режиссеры делать научную космофантастику.

Такая же история с романом «Не время для драконов», написанным Сергеем в соавторстве с Ником Перумовым. Это в Голливуде производство фэнтези-эпиков поставлено на поток, а у нас единственным серьезным представителем жанра с некоторой натяжкой может считаться лишь «Волкодав» — очередной «первый фильм года», судьба которого еще не известно, как сложится.



Пока на переднем плане имеет место какая-то магическая заварушка, на заднем греет пары самый натуральный поезд. Между прочим, отличная защита от врага — гномы не допускают потасовок на своем Пути.

К счастью, не фильмами едиными. Пусть большие экраны для некоторых книг как минимум лет на пять-десять заказаны — всегда остаются компьютерные игры, требующие куда меньших финансовых вливаний. И пока в Deep Games трудятся над «Линией грез», студия Arise под продюсерским патронажем KranX Productions уже почти заканчивает «Не время для драконов» — ролевую игру «в стиле Dungeon Siege и Sacred», о которой мы когда-то давно уже писали, не особо вдаваясь в подробности за полным отсутствием таковых. Прошло время, информации о проекте набралось предостаточно, посему — вытаскивайте из ушей беруши и наслаждайтесь.

«НВДД» — единственный на сегодняшний день шанс Ника Перумова донести свое творчество до людей не читающих, а играющих (у Лукьяненко с этим, как известно, попроще) — создается, как утверждают разработчики, в обстановке исключительно уважительного отношения к оригиналу. Главным героем книги является Виктор — обычный человек, стараниями малознакомой девушки по имени Тэль попавший в Срединный мир, где с привычной нам технологией соседствует магия. Этому миру грозит смертельная опасность, и только Виктор, судя по всему, может ее предотвратить. А как именно — уже совсем другой вопрос, который и будет тщательно, со всех сторон и с надлежащим смаком рассмотрен в игре.

Не вдаваясь в сюжетные хитросплетения (когда за одну книгу садятся монстры уровня Лукьяненко и Перумова, вещь получается зубодробительная), перейдем к сути: чтобы выполнить свое предназначение, Виктору придется пройти инициацию магией всех четырех властвующих в Срединном мире стихий: Воды, Земли, Воздуха и Огня. Когда очередной обряд инициации пройден (случается это обычно во время поединка с магом стихийного клана), Виктор получает

доступ к соответствующим заклинаниям. В конечном итоге наш герой оказывается самым мощным магом этого мира, поскольку, в отличие от противников, способен повелевать всеми четырьмя стихиями, да еще и использовать тотемную магию, не говоря уже об обычном оружии.

В полном соответствии с книжным сюжетом в игре будут присутствовать (и активно влиять на геймплей) так называемые Часы силы (Час Просыпающейся Воды, Час Открытого Неба и так далее), Противочасы и даже Час Серого Пса. То есть в определенное время члены одного из стихийных кланов получают значительное преимущество над своими противниками (некоторые из которых в этот самый момент никак не могут достучаться до своей стихии — это и есть Противочасы), а иногда магия вообще отправляется на отдых и просит не беспокоить ее по пустякам. Чтобы игрок не слишком громко ругался из-за нехоти отказавшего Водяного бича, на самом видном месте интерфейса расположились специальные часы: умело подгадав время поединка, можно навешать неприятелю таких оплеух, что тот расплатится в голос и побежит звать маму, если, конечно, останется жив.

Бои, к слову, будут проходить исключительно в реальном времени, что радует. При этом никто не мешает настроить автопаузу (точь-в-точь как в Baldur's Gate) и проявить себя настоящим генералом Тактикусом, раздавая своим спутникам (в партии может насчитываться до 10 человек) максимально точные и полезные для исхода битвы приказы. На этом позвольте с рассказом о геймплее и сюжете покончить, ибо при большом желании его можно растянуть еще на много-много тысяч знаков (пробелы не в счет), а это уже как-то не по-людски.

Технологическая начинка «НВДД» далека от звания «сильно продвинутой», однако ж и стыдно за нее парням из Arise вряд ли будет. Усовершенствованный движок от компании SkyFallen, созданный для игры «Магия крови», имеет в активе достаточно галочек напротив пунктов вроде «Динамического освещения», «Шейдерных эффектов» и «Реалис-



Набор заклинаний у Виктора действительно неплохой. Да и интерфейс для их выбора вполне симпатичный.

тичных теней», чтобы отбить у любого скептика охоту задавать каверзные вопросы.

Правда, красиво отрисовать два с половиной десятка локаций — задача не из самых тривиальных, однако тут уж не остается ничего другого, кроме как надеяться и верить в лучшее. Тем более что даже самый серый пейзаж можно скрасить красивой и атмосферной музыкой, а саундтрек для игры пишет студия TriHorn Productions, возглавляемая замечательным композитором Виктором «Рубе-ром» Краснокутским. Дело, можно сказать, в тромбоне.



Осмелимся заметить, что в книге Тэль была вроде бы несколько моложе.



● Majesco Entertainment будет распространять через сервис Steam сразу несколько своих игр. Пока это **BloodRayne**, **BloodRayne 2** и **Advent Rising**, но мы уверены, что в будущем список пополнится.

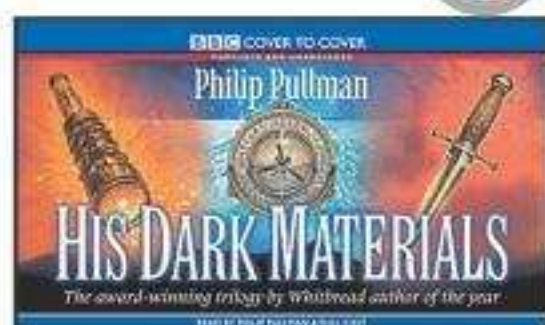
● На рынке стало одной портативной игровой платформой больше — скачивать и запускать игры можно теперь с помощью новой версии медиа-проигрывателя Apple iPod. Речь, разумеется, идет не о **Doom 4**, а о достаточно простых логических забавах.

Темные ИГРЫ

Знаменитая трилогия **Филиппа Пулмана** «Темные начала» неумолимо подминает под себя все новые медианосители. Замешанные на почти библейском сюжете приключения девочки Лиры Белаквы в мире, где мистицизм живет под боком у причудливой технологии, пришлись по душе читателям всего мира. Если уж книга добралась до наших с вами палестин и разлетелась нестыдным тиражом, это кое о чем да говорит.

Около трех лет назад кинокомпания New Line Cinema приобрела права на экранизацию трилогии, потом еще годика два три возилась с выбором режиссера и в результате готова премьеровать первую часть — «**Северное сияние**» (**Golden Compass**) — 17 ноября 2007 года. Примерно в это же время **SEGA** начнет распродавать ко-

АНОНСЫ



робки с игрой для пока что не объявленных платформ. Но нам почему-то кажется, что это будут PC, PlayStation 3 и Xbox 360...

Несмотря на то что игра почти наверняка находится в разработке, издатель не желает говорить об особенностях геймплея и даже стесняется показать пальцем на студию-разработчика. Гарантировать можно одно — сюжет останется в относительной неприкосновенности, а значит, игрокам пощастливится на время почувствовать себя девочкой Лирой, чтобы в компании сугубо положительных цыган отправиться к Северному полюсу на поиски пропавших детей и своего хорошего друга. А вот согласятся ли прикрепленные к фильму звезды вроде Николь Кидман и Дэниэля Крейга поработать и над игрой (точнее — предусматривается ли это их контрактами), мы узнаем позже.

ЛЮБОВЬ, полная адреналина!

Тарарарам! На этой странице мы чествуем победителей сразу двух конкурсов, которые журнал «Игромания» организовал вместе с нашими замечательными друзьями.

Во-первых, это конкурс «Виртуальный. Любовный. Треугольный.», посвященный игре **SpellForce 2: Shadow Wars** и объявленный в пятом номере. Его победителем становится **Евгений Мишин** (**psyaries@yandex.ru**), который получает видеокарту **NVIDIA GeForce**



К сожалению, наши призы — чуточку скромнее. Но только чуточку...

СРОЧНО В НОМЕР

7600GT от журнала «Игромания», компании **XFX** и издательства **GFI**. Еще троим участникам полагаются поощрительные подарки — игра, футболка и плакат. Вот имена счастливиц:

— **Михаил Соколов**, г. Москва;

— **Антон Кучеренко**, г. Тверь;

— **А.В. Плясовских**, г. Новосибирск;

Второй конкурс — это «Добавь адреналина!» по игре «**Адреналин 2. Час пик**». Победителем становится **Василий Гаврилин** из Москвы. Он также получает видеокарту — только на этот раз **Sapphire RADEON X1800XT**. Кроме того, разработчики игры — **Gaijin Entertainment** — просили передать всем интересующимся, что в «Адреналин 2» будет встроен мощный редактор, с помощью которого каждый действительно сможет создать свой собственный игровой режим.

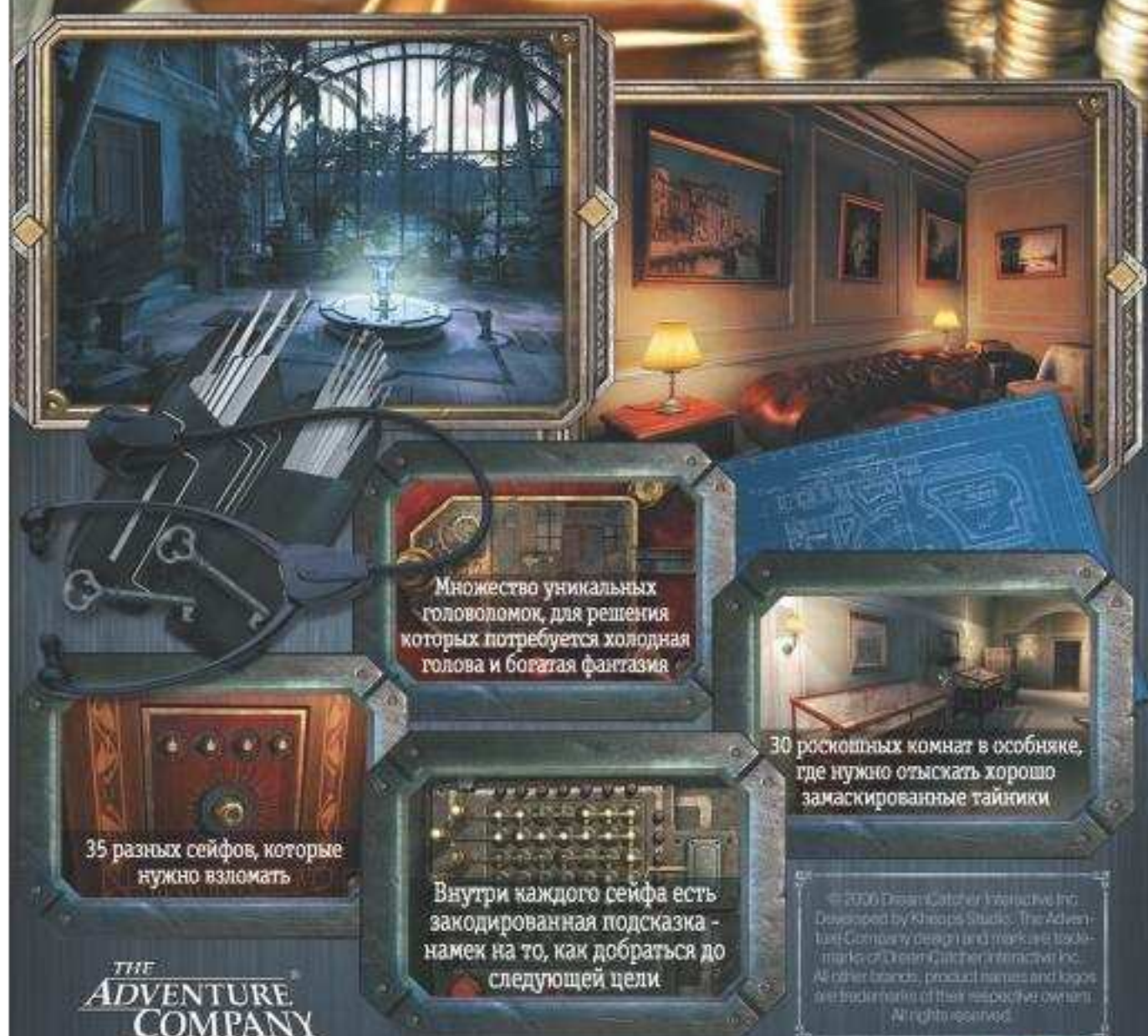
Просим всех счастливиц как можно скорее написать на электронный адрес **winner@igromania.ru** и узнать, каким образом они смогут получить призы.

ЖАНР КВЕСТ

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ — БОГАТО ОБСТАВЛЕННЫЙ ОСОБНЯК С ПРОСТОРНЫМИ ЗАПАМ, ДЕРЕВЯННОЙ ОБШИВКОЙ СТЕН, ФОНТАНАМИ И ОРАНЖЕРЕЯМИ. БЫВШИЙ ВЛАДЕЛЕЦ ЭТОГО ВЕЛИКОЛЕПИЯ, МИЛИАРДЕР ДУНКАН АДАМС, ПРИ ЖИЗНИ БЫЛ ПРОСТО ПОМЕШАН НА ВСЕВОЗМОЖНЫЕ СЕЙФЫ, ТАЙНИКИ И ЗАПИРАЮЩИЕ МЕХАНИЗМЫ. ПОСЛЕ СМЕРТИ ЭКСЦЕНТРИЧНОГО СТАРИКА ЕГО ЗАВЕЩАНИЕ ОКАЗАЛОСЬ СПРЯТАНЫМ ГДЕ-ТО В ОДНОЙ ИЗ 25 КОМНАТ ЕГО ТРЕХЭТАЖНОГО ДВОРЦА. БОГАТЫЕ НАСЛЕДНИКИ ГОТОВЫ ЗАПЛАТИТЬ БОЛЬШИЕ ДЕНЬГИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ ВЗЛОМЩИКУ, КОТОРЫЙ СМОЖЕТ НАЙТИ ВОЗЖЕЛЕННЫЙ ДОКУМЕНТ. ТЕПЕРЬ ГЕРОЯ ОЖДЕЖАЮТ ОТ ЗАСЛУЖЕННОГО ГОНОРАРА ЛИШЬ ДЕСЯТОК-ДРУГОЙ ГОЛОВОЛОМОК И 35 НИТРОУСНЫХ СЕЙФОВ, КОТОРЫЕ НУЖНО ВЗЛОМАТЬ...

ВЗЛОМЩИК

SAFECRACKER: THE ULTIMATE PUZZLE ADVENTURE



35 разных сейфов, которые нужно взломать

Множество уникальных головоломок для решения которых потребуются холодная голова и богатая фантазия

Внутри каждого сейфа есть закодированная подсказка — намек на то, как добраться до следующей цели

30 роскошных комнат в особняке, где нужно отыскать хорошо замаскированные тайники

www.akella.com

© 2006 ООО «Акелла»

Все авторские и имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется. Игры с доставкой **www.cdgames.ru**
Оптовая продажа: Москва, (495) 263-46-14, **nataly@cdnavigator.ru**
Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, **akella@msgbox.ru**
Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, **akellarostov@yandex.ru**
Новосибирск, (383) 227-74-64, **akellansk@akella.com**
Екатеринбург, (343) 287-34-42, **akellaekb@sky.ru**
Тел. подруги: (495) 363-8812 E-mail: **support@akella.com**

Представитель на Украине «Мультитрейд» - **www.multitrade.com.ua**
Филиал ООО «Полёт Навигатора» в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании «Акелла»). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д. 37, тел/факс: (812) 252-49-65.



Акелла



ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

* Рейтинг ожидаемости показывает, насколько мы ожидаем ту или иную игру. Если ожидаемая игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок «ХИТ». Если же вы видите значок «—», то это означает, что у редакции недостаточно информации, чтобы сделать какие-либо прогнозы.

Ориентировочная дата выхода	Название	Издатель/разработчик	Описание	Рейтинг ожидаемости*
1 ноября 2006	Need for Speed: Carbon	Electronic Arts	Серия Need for Speed движется в новом направлении.	80%
1 ноября 2006	Neverwinter Nights 2	Atari / Obsidian Entertainment	Сиквел хита от Bioware, разработкой которого традиционно занимается Obsidian.	70%
2 ноября 2006	Pro Evolution Soccer 6	Konami	Самый мощный конкурент сериала FIFA снова выходит на футбольное поле.	80%
3 ноября 2006	Desperados 2: Conspiracy	Atari / Spellbound	Улучшенная и расширенная версия Desperados 2 — на этот раз с упором на кинематографичность.	90%
3 ноября 2006	Medieval 2: Total War	Sega / Creative Assembly	Сиквел одной из самых успешных тактических стратегий.	70%
7 ноября 2006	Left Behind: Eternal Forces	Left Behind Games	Игра по мотивам одноименного книжного сериала про борьбу Добра со Злом.	70%
7 ноября 2006	Cricket 2007	Electronic Arts / EA Sports	Собственно, крикет от Electronic Arts. Наивно ждать других комментариев.	60%
10 ноября 2006	Warhammer: Mark of Chaos	Namco Bandai / Black Hole Games	Трехмерная стратегия в классической вселенной Warhammer с ну просто роскошной графикой.	70%
17 ноября 2006	Test Drive Unlimited	Atari / Eden Studios	Аркадная гонка с графикой нового поколения.	70%
17 ноября 2006	Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	Ubisoft	Тактический шутер от Ubisoft, имеющий очень опосредованное отношение к творчеству Тома Клэнси.	70%
21 ноября 2006	Seven Kingdoms: Conquest	CDV / Infinite Interactive	Демоны сражаются с людьми на протяжении шести тысяч лет, а игрок принимает в драке самое активное участие.	80%
21 ноября 2006	Agatha Christie: Murder on the Orient Express	The Adventure Company / AWE Games	Детектив Агаты Кристи «Убийство в Восточном экспрессе» обретает новую жизнь в образе квеста.	60%
21 ноября 2006	Happy Feet	Midway / A2M	Аркада по мотивам компьютерного мультфильма «Делай ноги».	50%
21 ноября 2006	Genesis Rising: The Universal Crusade	Dreamcatcher / Metamorph Studios	Космическая RTS с ролевыми элементами и кораблями, умеющими менять форму.	80%
21 ноября 2006	Eragon	Vivendi Games / Stormfront Studios	Экшен по мотивам экранизации бестселлера «Эрагон» о молодом повелителе драконов.	75%
Начало 2007 года	Warfront: Turning Point	CDV / Digital Reality	Стратегия в реальном времени по мотивам Второй мировой, но в альтернативной истории.	60%

Ушли на «золото»

Ниже приведены игры, которые на момент сдачи этого номера отправились в печать и с 90% вероятностью появятся в продаже на момент выхода журнала.

Название	Издатель/разработчик	Описание	Рейтинг ожидаемости*
MS Flight Simulator X	Microsoft / Aces Studio	После трехлетнего перерыва Flight Simulator возвращается. Больше, лучше, красивее.	90%
Gothic 3	Aspyr Media/Piranha Bytes	Триquel знаменитой ролевой серии. Мы уже откровенно заждались!	90%
Zoo Tycoon 2: Marine Mania	Microsoft/Blue Fans Studios	Вы еще не устали от зверушек, которыми потчует нас Microsoft? Мы вот уже порядком. Даже дельфины не радуют.	60%
Battlefield 2142	Electronic Arts/Digital	Серия Battlefield перемещается в будущее, танки сменяются шагающими роботами.	80%

Фильмы по играм

Ниже приведены даты выхода самых ожидаемых нами фильмов по играм.

Название (Рус. название)	Мировая премьера/Премьера в России	Игра-первоисточник	Режиссер/Ведущие актеры	Рейтинг ожидаемости*
DOA: Dead or Alive (Д.О.А.: Живые или мертвые)	8 декабря 2006/-	Серия Dead or Alive	Кори Юэн/Девон Аоки, Колин Чоу, Натассия Мальте	90%
In the Name of the King: The Dungeon Siege Tale (Во имя короля)	2007/-	Серия Dungeon Siege	Уве Болл/Джейсон Стейтем, Рэй Лиотта, Джон Рис-Дэвис	увелл
Aliens vs. Predator: Survival of the Fittest (Чужой против Хищника: Естественный отбор)	21 декабря 2007/-	Серия Aliens vs. Predator	Грег Страус, Колин Страус/Рейко Айлесворт, Стивен Паскаль	80%
Resident Evil: Extinction (Обитель зла: Вымирание)	2007/-	Серия Resident Evil	Рассел Малкахи/Милла Йовович, Али Лартер, Сиенна Гильори	70%
Driver	2007/-	Серия Driver	Роджер Эвери	70%
Spy Hunter: Nowhere to Run	2007/-	Серия Spy Hunter	Джон Ву / Дуэйн «Скала» Джонсон	70%
Hitman	2007/-	Серия Hitman	-/Вин Дизель	90%

Редакция не несет ответственности за несанкционированный перенос дат выхода игр издателями и разработчиками.



Компани «Акелла» и 4REIGN Studios трудятся над квестом «Дилемма». Две самых интересных черты этого проекта — постапокалиптический сеттинг и нелинейный сюжет.

На сайте розничной сети GameStop на некоторое время появилась информация о Elder Scrolls 4: Oblivion — Knights of the White Stallion — вероятно, первом аддоне к этой масштабной ролевой игре. Помимо названия стали известны дата выхода и цена — 21 ноября и 20 долларов.

АНОНСЫ



ПРИВЕТ из Эл-Эй

Неплохой игродизайнер Брендан Макнамара, работавший в лондонском отделении Sony над приставочным суперхитом The Getaway (те, кто не в курсе, могут считать его кинематографичным и сильно урезанным клоном Grand Theft Auto), давно уже подался на вольные хлеба, прихватив с собой несколько коллег. Теперь у них своя собственная студия Team Bondi Pty Ltd., которая — вот же ирония судьбы! — работает над проектом L.A. Noir для компании Rockstar Games. Лондон сменился на Лос-Анджелес, но страсть к киношным эффектам осталась: новая игра будет выполнена в знакомой каждому синефилу нуар-стилистике со всеми вытекающими. Мрачный антураж, депрессивная джазовая музыка, малосимпатичные персонажи, атмосфера полной безысходности и горячее желание пустить себе пулю в лоб,

чтобы не тянуть уже эту резину под названием «жизнь».

Время действия выбрано разработчиками очень удачно — на дворе конец сороковых годов, недавно закончилась Вторая мировая война, по Городу Ангелов прокатывается волна жутких убийств, а главному герою волею судьбы и долга приходится их расследовать. Сюжет обязательно столкнет его с обычными бандитами, коррумпированными чиновниками, наркодельцами и прочей мразью, без которой не обходится ни один уважающий себя и зрителей нуар. Вообще говоря, товарищ Макнамара обещает подарить нам настоящий «интерактивный детективный триллер», что бы это ни значило. А раз обещал, то обязательно подарит — главное, чтобы не забыл покрасивее упаковать и положить в коробку увлекательный сюжет.

Смушает нас лишь одна мелочь — ни Rockstar, ни Team Bondi пока что не уточняли, какие именно платформы удостоит L.A. Noir своим присутствием. Осмелимся предположить, что речь идет о PlayStation 3 и Xbox 360, ну а в ближайшей перспективе — еще и PC.



Выражаем искреннюю надежду, что играть в черно-белом антураже не придется. Это было бы, конечно, очень стильно, но вредно для глаз.

СОБЫТИЯ



The Prodigy «ВСПЫХНУЛИ»!

«Вспышка». Любой питерский тусовщик вздрагивает от этого слова. Легендарное танцевальное мероприятие, вот уже одиннадцать лет проводимое «Радио Рекорд». 2006-я вспышка, которая озарила небосклон 23 сентября этого года, ознаменовалась двумя событиями — во-первых, приездом всем известной группы The Prodigy, кото-

рые зажгли на танцполе так, что паленым запахло на весь город. Во-вторых, информационным спонсором «Вспышки» на этот раз стал журнал «Игромания». Мы неспроста поддерживаем подобные мероприятия — ведь клубная культура и компьютерные игры в последнее время сближаются все больше и больше. Да и композиция You'll Be Under My Wheels от все тех же The Prodigy не так давно прозвучала в игре Need for Speed: Most Wanted. Может, теперь целый саундтрек, а, ребята?

ЖАНР КВЕСТ

ТАИСТВО
МОРСКОЕ
ПРИКЛЮЧЕНИЕ

ABSOLUTE GAMES
СЕРИЯ ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧНЫХ ИГР
ПРЕДСТАВЛЕНИЕ В РОССИИ ПЕРВОЙ

“Лучшая отечественная
адвенчура за последние
несколько лет.
Чем не событие?”
www.ag.ru

МИР ТАИНСТВЕННЫХ ОСТРОВОВ
наполнен ЗАГАДКАМИ и
НЕВИДАННЫМИ СУЩЕСТВАМИ. Где
еще ВАМ придется ИСПОЛЬЗОВАТЬ
обитателей МОРСКИХ ГЛУБИН в
КАЧЕСТВЕ ЗАПЧАСТЕЙ и ВЫРАЩИВАТЬ
высокотехнологичные АГРЕГАТЫ на
ГРЯДКАХ? Или КОРМИТЬ ДВЕРЬ
МОРКОВКОЙ? Нетривиальный СЮЖЕТ,
ИСКРОМЕТНЫЙ ЮМОР, увлекательный
ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС
и УНИКАЛЬНЫЙ пластилиновый МИР
ДЕЛАЮТ эту ИГРУ ПОДХОДЯЩЕЙ для
ВСЕХ ВОЗРАСТОВ. ЗДЕСЬ вас ЖДУТ
только САМЫЕ УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ
ПРИКЛЮЧЕНИЯ!

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Вылепленные только из пластилина
декорации и персонажи
- Созданная вручную анимация
всех игровых объектов
- более 50 различных миров,
игровых экранов
- Множество
Необычных загадок и мини-игр
- Эксклюзивная музыка
и звуковое оформление

Реклама

www.akella.com

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М.Видео"



М.Видео

Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург: (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru
Ростов-на-Дону: (863) 290-78-42, akellarostov@aanet.ru
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com

Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полет Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение
компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс: (812) 252-49-65.



Акелла

dvd

талия

РАССКАЗ ОБО ВСЕМ
САМОМ ИНТЕРЕСНОМ НА DVD



Советы и предложения по поводу
наполнения DVD шлите по адресу
DVDMANIA@IGROMANIA.RU

ОТ РЕДАКТОРА

ИНТЕРФЕЙС DVD

Интерфейс, который обновляется каждый месяц и создается в стиле одной из свежих игр.

- Возможность распечатывать описания и статьи на принтере и сохранять их в форматах RTF или TXT.
- Просмотр скриншотов в режиме слайд-шоу.
- Просмотр видеороликов одним нажатием клавиши.
- Мощная поисковая система для поиска нужных файлов или текстов.

АЛЬТЕРНАТИВА!

В корневом каталоге DVD лежит альтернативная оболочка в формате HTML. Если основной интерфейс у вас не запускается, глючит или медленно работает — используйте ее.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

Если вы сделали программу, модификацию, красивую обложку etc. и хотите видеть это на нашем DVD — отправляйте свою работу по адресу **gamezone@igromania.ru**

Подробности конкурса читайте в разделе «Работы читателей» на DVD.

НАПОЛНЕНИЕ DVD

Обратите внимание, что редакция журнала «Игромания» оставляет за собой право заменять прописанные в «DVD-мании» файлы и дополнения (дабы обеспечить наилучшее наполнение диска). Так что, если вы вдруг не обнаружили, например, обещанные демоверсию или модификацию, значит, вместо них мы выложили нечто более ценное и интересное. Ну а убранные файлы, разумеется, нигде не пропадают, а переносятся на ближайшие номера.

ИНФОБЛОК

Смотрите в рубрике «ИнфоБлок» на DVD:

- Техническая и всякая другая помощь по диску.
- Информация о создателях DVD, музыке в оболочке и т.п.
- Цикл легендарных игроманских статей по Magic: The Gathering.
- Информация о российских внекомпьютерных клубах.

БАЗА ДАННЫХ GLOBALMANIA

GlobalMania — глобальная база данных по игроманским дискам и игровым кодам:

- Каталог всего, что когда-либо было на наших дисках.
- Обновляемая база кодов (1600 игр).

Привет!

Снова приветствую вас в рубрике «DVD-мания», которая, словно факел в темной-темной пещере, освещает все самое интересное, что есть на нашем DVD.

Прежде всего, конечно, следует представить новых гостей нашей краснознаменной рубрики «Игровая зона». Начиная с этого номера вы будете каждый месяц получать отличную подборку для отечественного **Heroes of Might and Magic 5**. В этот раз мы отобрали около 30 самых интересных карт, а уже в следующем номере, возможно, порадуем вас новыми кампаниями и модификациями. Также вас ждут подборки по **Prey** и **Stronghold 2**. Для первой к вашим услугам модификация (пока не очень крупные) и карта для синглплеера, ну а для второй игры мы припасли подборку из десятка карт, адресованных как любителям мирной жизни, так и всем тем, кто не прочь повоювать.

Далее у нас по доброй традиции идут «Темы DVD». В первую очередь рекомендую обратить внимание на масштабный мод для **The Elder Scrolls 4: Oblivion** под названием **Oscuro's Oblivion Overhaul**, меняющий почти всю начинку Oblivion. Перво-наперво необходимо, конечно, отметить возможность заключать союзы с животными. Если к братьям нашим меньшим относиться с теплотой и должной заботой, то вы сможете вызывать на помощь целые стаи львов или медведей, которые с удовольствием порвут за вас полк злодеев. Плюс ко всему, модификация добавляет множество уникальных вещей, оружие, броню, а также кучу сложных, но очень увлекательных квестов.

Вторым по списку — но отнюдь не по содержанию — идет мод **Pandemie** для **Far Cry**. Откровенно говоря, это даже не модификация, а эдакое неофициальное дополнение, дарующее нам с вами пару десятков новых уровней, связанных весьма приличным сюжетом, арсенал грозного оружия, жутких монстров и весьма приятные ролики на движке игры. В общем, проходить мимо настоятельно не рекомендуем. Ну и, наконец, еще одна тема DVD — очередной мод для **Unreal Tournament 2004** под названием **Mars Wars**. Воевать на Марсе, правда, не придется, но зато к вашим услугам новые карты, невиданное ранее оружие и пачка весьма забавных персонажей.

На фронте демоверсий в этот раз относительно тихо. Из более-менее громких проектов внимание стоит обратить разве что на «Героев уничтоженных империй» да **F.E.A.R.: Extraction Point**. Ну а в демоверсию **FIFA 07** стоит сыграть лишь для того, чтобы лично убедиться в том, что недюдя из **Electronic Arts** никаких особых изменений в свой вечный футбольный симулятор снова не внесли и активно продолжают свое конвейерное производство.

Напоследок отмечу, что всем поклонникам **Football Manager 2006** стоит в первую очередь заглянуть в раздел «Бонусы «Игровой зоны», где ждет своего часа глобальное дополнение **РПЛ 2006**, — благодаря ему у вас появится вполне реальная возможность поучаствовать в российском чемпионате по футболу. Засим все, до следующего месяца!

СТЕПАН ЧЕЧУЛИН
tomba@igromania.ru

РАЗДЕЛЫ DVD

- №1:** «Сделано в «Игромании», «ДемоБлок», «Патчи», «КОДекс», «Киберспорт», «По журналу», «Софтверный набор», «ИнфоБлок» и «Руководства и прохождения».
- №2:** «Темы DVD», «Игровая зона» (три раздела), «Игрострой», «Веселости», «Игровой десктоп», «Железный софт» и «Читательские рассказы».
- №3:** «Дополнения игровой зоны», «Из первых рук», «Интересности», «Машина времени», «Игровой калейдоскоп», «Онлайновые игры».

НАД DVD РАБОТАЛИ

Главный редактор: **Степан Чечулин**
Редактор: **Семен Чечулин**
Руководитель видеонаправления: **Антон Логвинов**
Программирование DVD: **Ирина Сидорова**,
Ирина Овсянникова и **Денис Валеев**
Дизайн оболочки: **Илья Галиев**
Над рубрикой «Игровая зона» работали: **Андрей Калинин**, **Иван Рожнев**, **Семен Чечулин**, **Владимир Куншин**,
Александр Цыплаков, **Олег Кононов**, **Николай Позин**
Над рубрикой «По журналу» работали:
Андрей Александров, **Алексей Макаренко**, **Игорь Варнавский**, **Николай Пегасов**

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ DVD

Минимальные системные требования: CPU 200 MHz, 256 Mb RAM, современный DVD-привод, Windows 98, DirectX 8.0.



ИГРОВАЯ ЗОНА

• МОДИФИКАЦИИ • КАМПАНИИ • КАРТЫ • СКИНЫ
• МОДЕЛИ • ПРОГРАММЫ • СЦЕНАРИИ

... И ДРУГИЕ ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ ЛУЧШИХ ИГР

№1. Heroes of Might and Magic 5

Что: 29 карт

Где брать: Игровая зона I



Карта Dragons Splendour

Подборка из 29 самых первых и лучших карт для Heroes of Might and Magic 5, появившихся буквально за неделю до сдачи диска в печать!

- 2 Sides
- A Dance for Two
- Battle for Androna
- Battle for Honor
- CTF A New Pleague
- Control of the Oceanfront
- Crossing the Rivers
- Das Heilige Zentrum
- Dead Man's Lake

- Dead Man's Lake (night version)
- Der Fluss
- Dragons Splendour
- Fatal Controversy 5
- Hourglass
- In Zeiten des Krieges
- Jibby's heat
- Mabonagrins Mission
- New Master
- Random Wars
- The Crescent Allied
- The Crescent FFA
- The Elven Lord
- The Inevitable
- Two Sides
- Два берега
- Зеленые реки
- Мыс драконов
- Некросы против Порядка
- Приречье

№2. Prey

Что: 1 карта, 9 модификаций

Где брать: Игровая зона I

Первая карта для одиночного режима игры:
• Maze — запутанный железобетонный лабиринт. Выбраться трудно, к тому же вас будет постоянно пугать собственный двойник.



Карта Maze

Подборка модификаций:

- Ambient Lights — новые световые эффекты, яркие и правдоподобные.
- Cfg Ldashprey Fullcvars — улучшенный интерфейс и управление.
- Death — мистику в топку — прогулки в образе духа после смерти для Томми закончились.
- Fragger Crosshairs — удобные прицелы, контрастирующие с пейзажем.
- Prey 4 Faiakes — увеличенный боезапас, повышенная скорострельность оружия.
- Rotoscope — мультяшная графика делает игру похожей на Bad Day LA.
- Tommy Loading — загрузочный экран с храбрым чероки на первом плане.
- White Lighter — желтый свет зажигалки сменится белым.



Представляем Царя Горы - **7950GT**
Поддержка HDCP и 512MB графической памяти



256 MB DUAL DVI TV-OUT



512 MB DUAL DVI TV-OUT



Реклама

Distributors:



Tel: (495) 105-0700
Fax: (495) 105-0701
www.oidi.ru



Tel: (495) 540-89-77
www.ti-c.ru



Tel: (495) 363-3252
Fax: (495) 363-3252
www.mdgroup.ru

Albatron
www.albatron.ru

Warcraft III — Мир Средиземья

Уже давно отгремела кинотрилогия «Властелин колец» Питера Джексона, успела выйти не одна игра по ее мотивам, но фанаты все никак не угомонятся. Сейчас перед нами плод настоящего фанатизма — карта для **Warcraft III: The Frozen Throne** под названием «Мир Средиземья», которую мы полностью перевели на русский язык.

«Мир Средиземья» — масштабный и сложный проект, на реализацию которого у автора с забавным ником **gandalf_03246** ушло несколько месяцев кропотливого труда. Главная особенность карты — ее, скажем так, «многозадачность». Когда начинаешь игру, показывают меню, с помощью которых можно выбрать сюжетную линию, сторону, героев, стиль военных действий, атаки и еще целый ряд параметров. На одной большой карте хватило места для сюжета всей трилогии «Властелин колец» и даже для «Хоббита». Играть можно как одному, так и в многопользовательском режиме. Искусственный интеллект с живым оппонентом, конечно, не сравнится, но на высоком уровне сложности тоже дает жару.

Наравне с играми серии **The Battle for Middle-earth** «Мир Средиземья» позволяет отклониться от канонической сюжетной линии: Кольцо Всевластия может попасть в лапы Саурона, положительные персонажи — стать темными владыками, Балрог — остаться в живых и сражаться на стороне зла.



Смертельная схватка Леголаса с чудом-юдом из темного леса почти всегда заканчивается скоростной кончиной чуда.



Эльфы Ривенделла храбро сражаются с урук-хаями из Мордора.



Эльфийские декорации Warcraft III неплохо имитируют царство Элронда.

Еще одна особенность — апгрейды для войск и зданий, которые можно покупать у мастеров на западе карты. На карте есть все Кольца Власти, и Око Барад-Дура, и Андурил — Пламя Запада, и многие другие артефактные предметы, упоминающиеся в произведениях Толкина.

Если обойти противника с тыла, то он получит больший урон, чем при стандартном нападении в лоб. Этот тактический элемент многие игроки наверняка помнят по серии игр **Total War**, но чтобы подобное было в **Warcraft III**...

Не менее интересна возможность управлять игрой с помощью... меню чата. Прописав в командной строке определенные команды, можно, например, менять высоту камеры или участвовать в дуэлях между сторонами — за победы дают деньги. Кстати, о деньгах. Начальный приток капитала идет с ферм, но, строя шахты или участвуя в сражениях, можно существенно обогатить свою казну.

«Мир Средиземья» — это отличный шанс встретиться с известными героями, поучаствовать в грандиозных сражениях и даже изменить ход истории Средиземья. Разумеется, игроку предстоит заново пережить ключевые сюжетные сцены, такие как поход Арагорна в земли мертвых.

Age of Empires 3 — Война японских самураев

Не стихает бурный поток модификаций по фильмам. На этот раз товарищ **xXRavenHawkXx**, автор недавно переведенной нами карты «Американская революция», сделал батальный сценарий для **Age of Empires 3** на основе кинокартины «Последний самурай» с Томом Крузом в главной роли.

Представляем вашему вниманию локализацию сценария «Война японских самураев», в которой вам необходимо выиграть последнюю битву из вышеупомянутого фильма и повергнуть злого генерала Дацу. Сделать это непросто: на стороне генерала — вооруженные ружьями солдаты. На нашей же стороне — облаченные в доспехи самураи под командованием американского солдата Натана Альгрена. Пули против клинков — такова главная идея битвы. Вооруженные солдаты, тихо поплывавая под ноги, рвут самураев в клочья, если только не применить какую-нибудь военную хитрость.

В целом карта выполнена на твердую пятерку. Отлично проработанный сюжет, интересная концепция, захватывающий геймплей.



Очевидное преимущество огнестрельного оружия против холодного теряется, если действовать с умом.



Лучники японцев помогают удерживать позиции в бою.

№3. Titan Quest

Что: 9 карт

Где брать: Игровая зона I



Карта Advanced

Самая интересная карта в нынешней подборке называется **Advanced**. На этом большом острове нашлось место глубоким пещерам, песочным пустыням, обширному кладбищу и запутанным лабиринтам. Ваши приключения начинаются на берегу. Сойдя с корабля, герой узнает от местного жителя, что остров заполонили демонические твари — пауки, скорпионы, скарабеи, воины-скелеты и огромные минотавры. Смелчак, истребивший их, получит от благодарного населения всяческие награды в виде опыта и предметов. Для этого придется преодолеть темные подземелья, набитые пауками, обширные скалистые пустыни, заселенные скорпионами, топкое болото, кишасщее гигантскими черными скарабеями, и кладбище, ужасающее своими страшными воинами-скелетами. Венцом вашего путешествия станет битва с минотаврами в запутанном лабиринте.

Другие карты:

- **Deadman Walking** — дремучий лес — логовище, скелетов и пожирателей душ.
- **Outland** — выжженные лавой скалы, оккупированные духами магмы.
- **Rare Items** — жилище гидры. Хозяйка дома жаждет свежего мяса.
- **Titan Arenas** — торговая площадь в Египте. В местных магазинах можно купить редкое оружие.
- **Zun Mun** — мрачные подземелья, в закоулках которых притаились сумрачные призраки.
- **Toxeus** — тропический лес терроризирует воин-скелет по прозвищу Убийца-Токсеус. Исполните над ним смертный приговор.
- **Under Attack Pub** — спасите египетское село от нашествия элитных воинов и скелетов.
- **War** — жаркое местечко с пальмами и песками. Враги — дюнные рейдеры, пауки и тропические вдовы.

№4. The Elder Scrolls 4: Oblivion

Что: 20 плагинов

Где брать: Игровая зона I



Плагин Slofs Oblivion Goth Shop

Лучший в этой подборке плагин — **Slofs Oblivion Goth Shop** — добавляет в игру уникальный магазин одежды. Интерьер лавочки сделан в стиле фильмов ужасов, а одежда тут продается исключительно для злодеев. К вашим услугам всевозможные кожаные пиджачки, штаны, различные маски, длинные плащи — в общем, все, что нужно для модного злодея.

Некоторые другие плагины:

- **Sark Amens Portable Home** — личный передвижной дом.
- **Argonian First Guard Armor** — кольчуга для расы аргониан.
- **Bobs Armory** — набор различных доспехов и оружия.
- **Imperial Armor Replacement** — крепкая имперская броня.
- **Pjarmors** — набор железной брони.
- **Cats and Rats** — города наводняют кошки и крыски.
- **Coms Arg Headstyles** — шокирующие прически для расы аргониан.
- **Martigens Monster** — невиданные раньше монстры.
- **Skingsrad Roof Textures** — новые текстуры для городских крыш.
- **Icthylean** — раса водных существ.
- **The Ser Cuin** — раса полулюдей, полухаджитов.

№5. Sid Meier's Civilization 4: Warlords

Что: 12 модификаций, 1 карта

Где брать: Игровая зона I



Модификация Dale's Combat

Первые модификации для аддона Warlords:

- **Revolution** — поработанные народы теперь вовсю партизаны и устраивают восстания.
- **Air Forces** — авиационные части получают очки опыта.
- **Dales Combat** — боевые действия в игре сильно приблизились к реальности.
- **Great Person for Warlords** — вселенная «Цивилизации» пополнится 135 знаменитостями.
- **Kets Composite** — 24 подробных карты и куча с нуля нарисованных юнитов.
- **Medieval** — средневековые во всей красе — с рыцарями, соборами и западноевропейскими странами.
- **Multibonus Building Requirement** — новые бонусы для зданий.
- **Netherlandswarlords** — Голландия — теперь и в дополнении Warlords.
- **Not Just Another Game Clock** — время отныне течет совсем по-другому.
- **Route Pillage** — возможность разрушать дороги, оставляя невредимыми постройки.

Также не пропустите **Giant Earth** — громадную карту мира с 24 подробно проработанными цивилизациями.

ТВОЕ СМЕРТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ



Клавиатура Merc

Разработана специально для геймеров с удобной раскладкой «бабочкой». Технологии Zengine позволяет создавать и редактировать профили и перепрограммировать кнопки геймпада.



NEW



Геймпад Fang

Незаменимое для геймера дополнение к клавиатуре. Именно такая игровая панель используется в боевых симуляторах для тренировки бойцов Армии США. Теперь это секретное оружие доступно Вам!



NEW

WWW.ZBOARD.RU

Тема dvd Модификация для игры Far Cry — Pandemie

Что: Модификация • Игра: Far Cry • Разработчики: ta-link • Что нового: Сюжетная линия, миссии, персонажи, уровни • Размер: 688 Мб • Где брать: Темы DVD



Битва за планету!

● **По стопам Карвера.** На знакомые острова высадились два новых персонажа — обаятельный молодой француз Люка и его боевая подруга Ариэль.

● **Безжалостные врачи-убийцы.** Цель вашего путешествия — секретная лаборатория, спрятанная в толще скалы, и безумные ученые, производящие в ней убийственный вирус.

● **Новый мир.** Прежде чем добраться до объекта, вам придется преодолеть дюжину новых уровней, под завязку набитых элитными спецназовцами.

● **В лучших традициях экшенов.** Модификации из сногшибательных 18



локаций. Складывается ощущение, что уровни конструировали профессиональные геймдизайнеры.

● **Голливудский шарм.** Основные события подаются в виде грамотно сделанных роликов.

новости по ИГРОМАНИИ SMS



Не так давно «Игромания» первым среди игровых СМИ начала поставлять SMS-новости для пользователей мобильных телефонов. Это стало возможным благодаря началу сотрудничества с компанией «Тема» — первым в России СМИ для абонентов сети мобильной связи.

Сейчас рассылки уже доступны для всех абонентов сети «Билайн». На выбор предоставлены три различные рассылки:

- **Игромания: Игры**
- **Игромания: Железо**
- **Игромания: Рецензии**

Все подробности о ценах и самих рассылках вы найдете на нашем DVD в разделе «ИнфоБлок».

№6. Firefly Studios' Stronghold 2

Что: 20 карт

Где брать: Игровая зона I



Военные сценарии:
Battle for Sherwood
Battle of Stirling
Bodiam Castle
Clords Great Challenge
Clords Helms Deep
Edoras
Helms Deep
IBC1
IBC2
Olaf
 Мирные сценарии:
A New Beginning
Defender of the Throne
Leaking Rocks
Rescue Seren
Shovoria
3 Cross
Harsh Land
Middleton
New Grassland
Resistanceis Feudal

№7. The Movies

Что: 4 актера, 8 декораций, одна модификация

Где брать: Игровая зона I



Безусловный лидер данной подборки — модификация под названием **Pirates of the Movies**. В вашей киностудии появятся костюмы, актеры и декорации из дилогии «Пираты Карибского моря» о приключениях Джека Воробья. В дополнение включены различные модели кораблей, исполнители главных ролей и статисты — английские солдаты. В павильонах появились декорации и реквизит — мечи, сабли, пушки, черепа и одежда морских волков.

Известные актеры и актрисы:
 ● **Angelina Jolie** — Анжелина Джоли.
 ● **Brad Pitt** — Брэд Питт.
 ● **Rammstein Faces** — группа «Раммштайн».

Подборка декораций:
 ● **Bunker** — модель военного бункера.
 ● **F15** — американский истребитель F-15.
 ● **Gilotina** — знаменитая французская гильотина.
 ● **Mogilla** — могилы для кладбища.
 ● **Resturant** — игровой ресторан.
 ● **Stol** — компьютерный стол.
 ● **Traylers** — игровые трейлеры в качестве декораций.
 ● **Wall** — куски кирпичной стены.

№8. Star Wars: Empire at War

Что: 1 модификация, 8 карт

Где брать: Игровая зона I



Модификация месяца — **Bailknights**. Добавляет десятки новых юнитов (как наземных, так и космических), несколько ранее невиданных построек и героев, а также коренным образом изменяет баланс и меню игры.

Новые карты:

- **Return to Honoghr**
- **Bypass at Eriadu**
- **6-6-6-Fortress**
- **Alderaan Citadel**
- **Attack on Alderaan**
- **Island Assault**
- **Vesgarian Swamp**
- **A Path Beyond**

№9. GTA: San Andreas

Что: 18 моделей автомобилей, 3 модификации

Где брать: Игровая зона II

3 модификации

● **Finland Look** — многие дома реконструировали, сделав их внешний вид точь-в-точь как в Хельсинки.

● **GTA-Mafia** — героев «Мафии» все еще помнят! В Лос-Сантосе появился домик Анжело, а также дороги, тротуары и светофоры в стиле легендарной игры.

ИГРОВАЯ ЗОНА БОНУСЫ



Random Crew — модификация для **Silent Hunter 3**, благодаря которой команда лодки будет набираться случайным образом, а все моряки сразу будут с разным опытом, характеристиками и т. д.



Глобальная модификация РПЛ — российский футбольный чемпионат для **Football Manager 2006**.

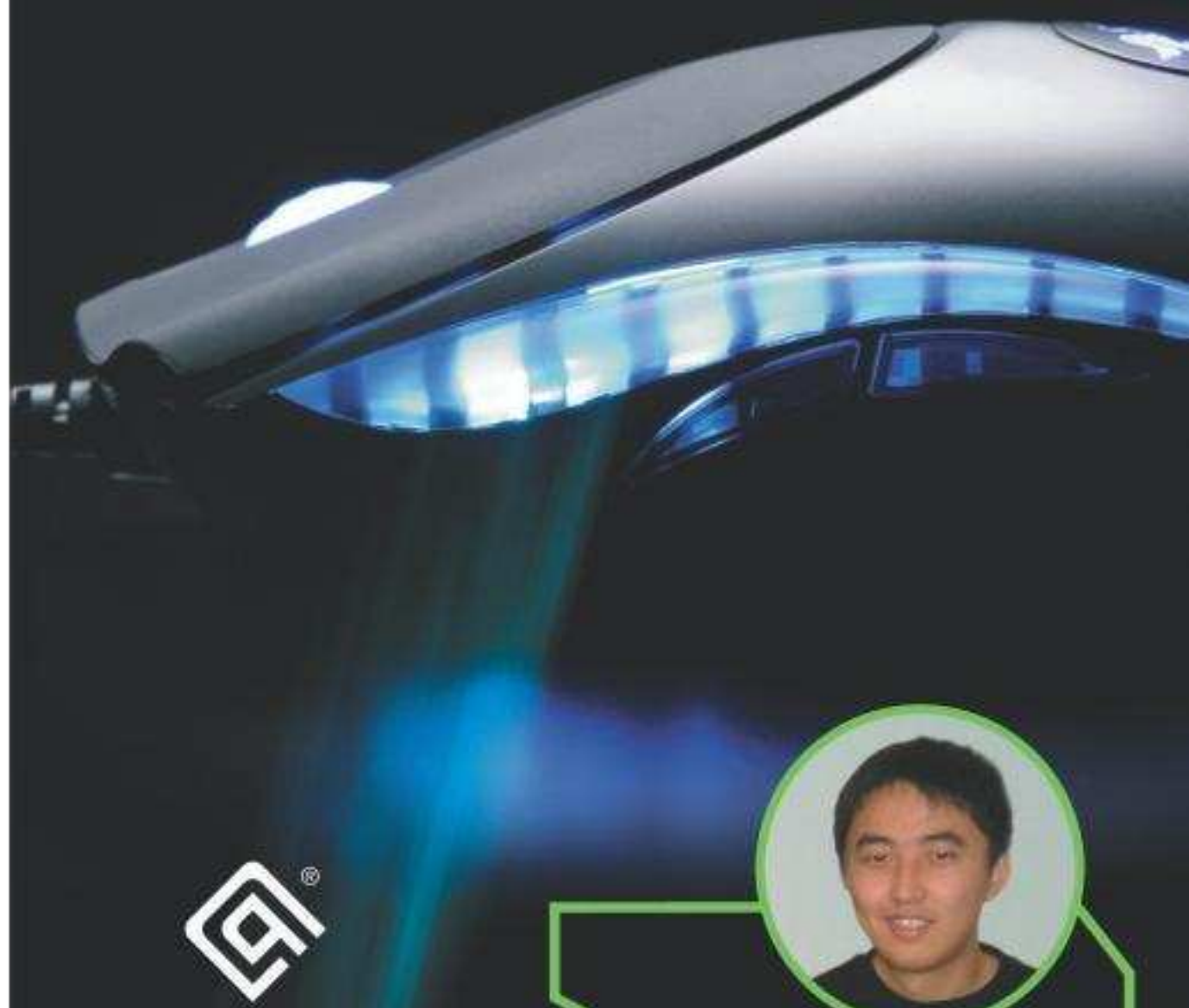


модификация для **Commandos: Strike Force**. Устраняет один из главных недостатков игры — смехотворную легкость прохождения.

RAZER™ Copperhead™

Мышь для ПРО геймеров.

Выбор профи.




cyberathlete®
professional * league


WCG
WORLD CYBER GAMES


SK GAMING
GAMING IS BELIEVING



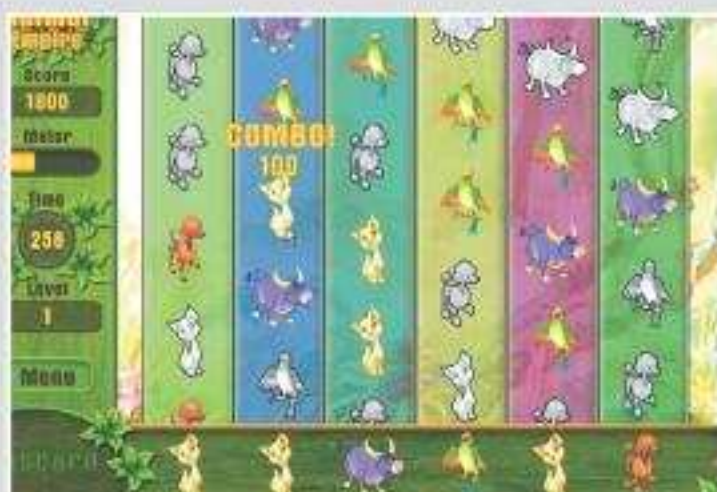
Fan Jhibo
"RazerJ":

"Razer - синтез высоких технологий и дизайна. Это действительно продукция для профессионалов, так как сами геймеры принимают активное участие в разработке".

1 место
CPL Singapore 2006
(Quake 3)
3 место
Quakecon 2006
(Quake 4) 2v2

Узнать больше и купить:
www.razerzone.ru

ВЕСЕЛОСТИ



Animal Empire. Вы — диспетчер зоопарка, так что хватайте зверушек с нижней панели и вставляйте в нужный слот.



Boom Voyage. Фантазия на тему волшебной доски — необычный дизайн и ощущение полной релаксации уже после тринадцатого уровня гарантировано.



Bugatron Worlds. Блестящая космическая аркада в ретро-стиле. Герой игры — корабль, расстреливающий тучи пчел, ос и скорпионов.



Atlantis Sky Patrol. Цель этой игры грандиозна: отстоять родные американские берега от нападения агрессора — цветной шариковой змеи.



Talismania. Соедините разорванные концы талисмана и получите в награду грудку монет.



Four Houses. Выложите ряды очаровательных картинок.



Флэш-игра Allied Assault



Флэш-игра Attack Time



Флэш-игра Crackshot



Флэш-игра Jungle Defender



Флэш-игра Mouse Hunt



Флэш-игра Spaceman 2



Флэш-игра Subzero



Флэш-мультфильм «Лес»



Флэш-игра Gunslinger



DEATH ZONE

Counter-Strike

Что: 3 карты, 1 набор скинов, 2 набора моделей оружия, 4 модификации
Где брать: DeathZone



Набор карт CSM Arena 3

В этой подборке для вечно молодого сетевого шутера вы встретите три отменных карты: **de_52pwny**, **dm_grayscale** и **dm_hleb**. Лучшая в подборке — **dm_hleb**; она перенесет вас в забытый и полуразрушенный хлебозавод, который того и гляди рухнет. Сделана карта на пять с плюсом. Не забудьте заглянуть в раздел с моделями, где вас ждет отличный сборник скинов персонажей **Bender Models Pack**.

Counter-Strike: Source

Что: 1 карта, 2 набора скинов, 7 модификаций
Где брать: DeathZone



Карта De Mediterraneo

Гвоздь нынешней подборки — карта **De Mediterraneo**. Это такой старый европейский город с высокими церквями и часовнями, зелеными садами и темными винными погребами. Не забудьте посетить большой раздел модификаций, где балом правит **Scarface Dust**, где на картах развешаны кадры из фильма «Лицо со шрамом». Также не проходите мимо наборов скинов для всех бойцов — как за одну, так и за другую сторону.

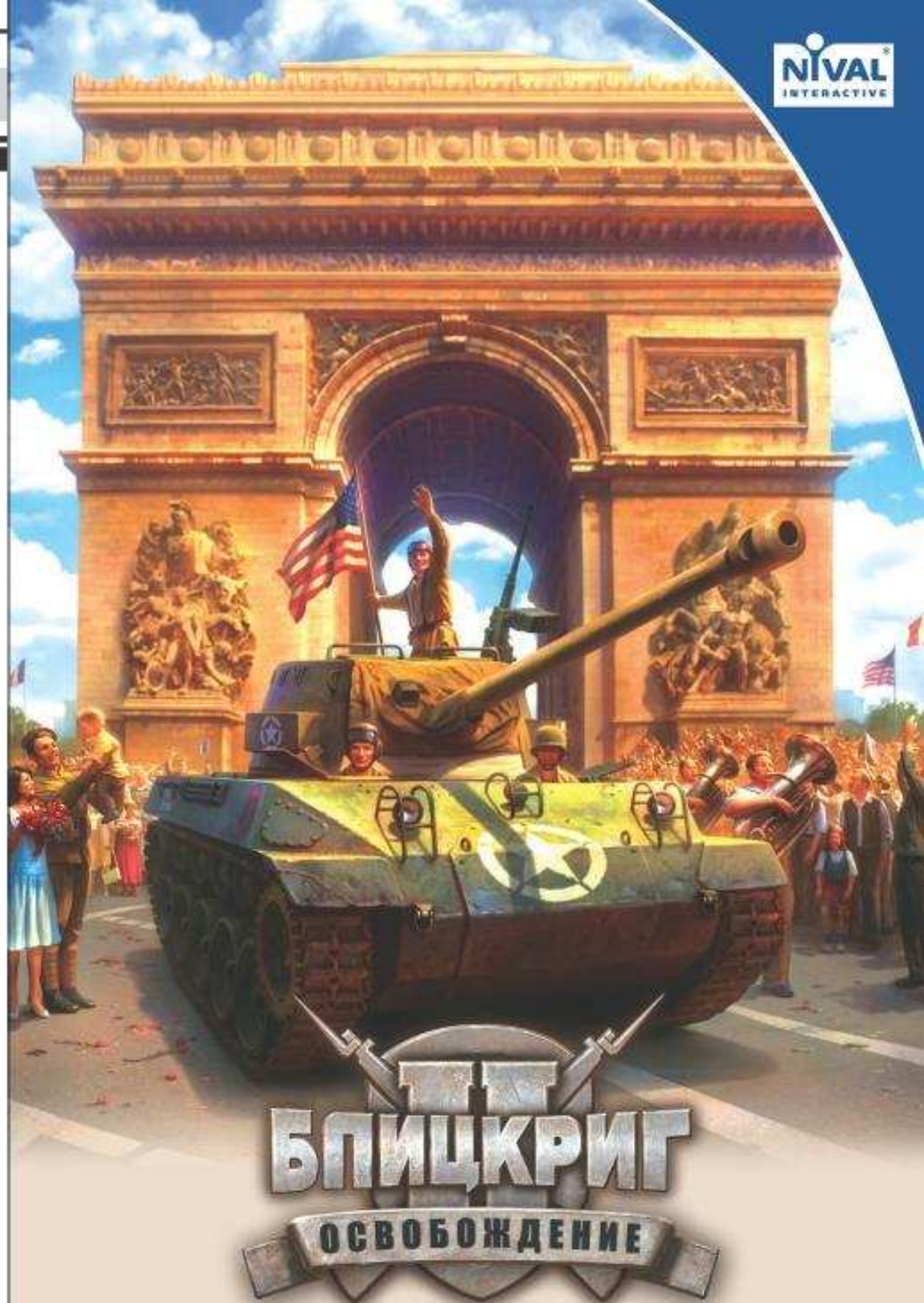
F.E.A.R.

Что: 7 карт, 2 модификации
Где брать: DeathZone



Карта Aftermath

В этой подборке вы встретите семь мультиплеерных карт для разных типов игры. Самая лучшая — **Aftermath**, — эдакий подземный бункер с боеголовками. Стены бункера подверглись большому разрушению, многие проходы завалены, а освещение стало совсем слабым. Получилась пугающая такая атмосфера. В разделе модификаций обязательно посмотрите мод **Trojan's Gore**, который улучшает качество текстур крови. Теперь любая стычка превратится в кровавую бойню.



В новых кампаниях мы перенесёмся прямо в центр Европы, чтобы стать свидетелем судьбоносных сражений между силами союзников и немецкими войсками на просторах Италии и Франции. Игрокам предстоит выполнить ряд тематических миссий за каждую из сторон и принять участие в самых «горячих» сражениях 1943-1944 годов.

Новые режимы сетевой игры позволят игрокам сойтись в ранее невиданных в серии «Блицкриг» сетевых баталиях. Проявите свой талант полководца и переиграйте своего оппонента как на стратегическом, так и на тактическом уровне в режиме «Battlefield», или же сразитесь с друзьями за контроль над стратегически важным объектом в режиме «Domination»!



И без того обширный боевой арсенал Блицкрига пополнится несколькими новыми видами техники, каждый из которых займёт достойное место на европейских полях сражений.



Модификация GTA-Mafia

● **GTA-SA Weapons** — альтернативные шкурки для меча, баллончика, кастета, биты и ножа.

А специально для любителей сверкающих хромированных автомобилей и много-тонных грузовиков мы подготовили первоклассную подборку из 18 машин — спортивных и грузовых.

№10. FIFA World Cup 2006

Что: 7 программ, 14 комплектов форм, 2 дополнения
Где брать: Игровая зона II



Новая форма сборной Голландии

Модификации:

● **Original WC Adboards** — реальные рекламные щиты чемпионата мира.

Детализированные формы следующих сборных:

- Австралия
- Чехия
- Эквадор
- Иран
- Кот-д'Ивуар
- Япония
- Мексика
- Голландия
- Парагвай
- Португалия
- Швейцария
- Южная Корея
- Того
- США

Набор необходимых программ:

- 06 WC Boot Working
- 06 WC Kit Working 2
- 06 WC Match Explorer
- DB Master
- FIFAMania World Cup Installer 2006
- FIFAX WC 2006 Music Exporter
- Kit Master 526

№11. TrackMania Nations

Что: 1 модификация, 9 трасс, 9 моделей машин

Где брать: Игровая зона II

Модификация **Autumn** насыщает на все

Тема dvd Модификация для игры The Elder Scrolls 4: Oblivion — Oscuro's Oblivion Overhaul

Что: Модификация ● Игра: TES 4: Oblivion ● Разработчик: Oscuro ● Что нового: сюжет, миссии, текстуры, музыка, оружие ● Размер: 433 Мб ● Где брать: Темы DVD



Мир Киродиила еще не был таким красивым и интересным

● Десятки новых видов оружия, брони, магических предметов.

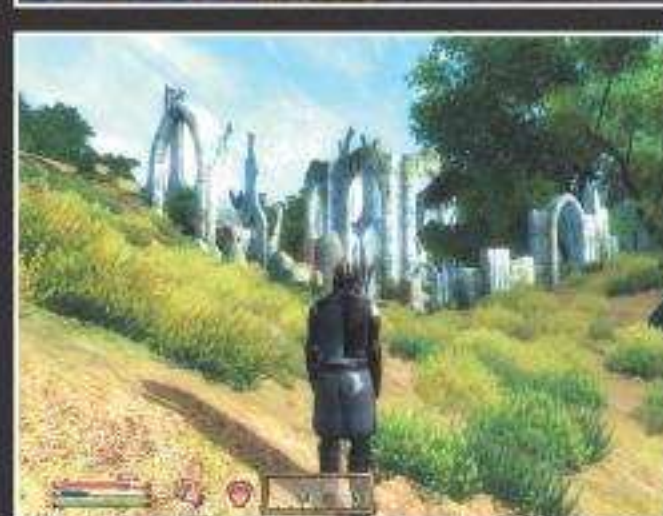
● Новые враги — горные львы, огры, минотавры, медведи и прочие.

● С нуля нарисованная трава, деревья, камни и т. д.

● Измененные характеристики всего оружия.

● Десятки новых книг, подробнее раскрывающие истории и тайны сериала **The Elder Scrolls**.

● Возможность стать членом гильдии зверей. Подружившись с братьями нашими меньшими, вы можете в любой



момент призвать на помощь, например, стаю медведей или львов.

● Новые персонажи — рейнджеры, амазонки и бандиты.



Модификация Autumn

трассы в игре самую настоящую осень. Кругом все засыпано опавшими листьями, дождь льет как из ведра, так что создается немного грустное, немного лирическое настроение. Учитывая, что на дворе уже ноябрь, мод очень даже в тему.

Модели машин:

- BMW WTTG
- F50 KITT
- Ford Escort
- Ford Puma
- HL2 Buggy
- Mazda RX-7
- NASCAR Dodge
- Pescarolo C60
- Porsche 906

Скоростные трассы:

- Bulls Eye
- Crazy Wavelet World
- Dutch Delight
- Medieval Fortress
- Shortwave-4
- Squeak
- Technical Madness 2
- The Mix
- Wasabi

№12. Half-Life 2

Что: 2 однопользовательских карты, 4 мультиплеерных карты, 3 скина персонажей, 5 моделей оружия

Где брать: Игровая зона II



Карта Leon SP Map Pack

Лучшая карта нынешней подборки — **Leon SP Map Pack**, которая перенесет вас в огромный город, густо заселенный комбайнами и мэнхаками.

Кроме того, вас ждут карты:

- The Lost City
- Dm Avalon
- Dm Depot
- Dm Firth
- Dm Torque

Скины персонажей:

- Alyx with Lonsdale Jacket
- Young Barney HR Skin
- HR Headcrab

Модели оружия:

- Black HL2 Pistol
- Black HL2 Shotgun
- Chrome Crowbar
- CZ52
- Wrench

ПАТЧИ

10 ПАТЧЕЙ
ДЛЯ САМЫХ
АКТУАЛЬНЫХ ИГР



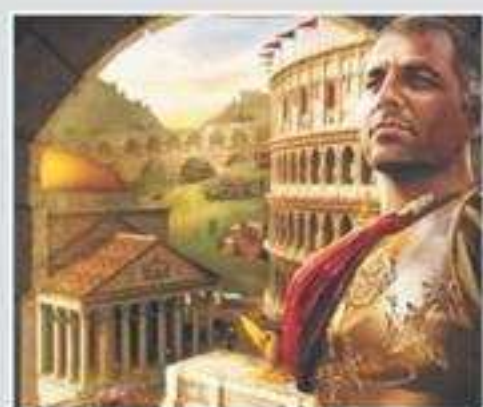
Звездные волки 2

Версия: 1.0.
★★★★★



Age of Empires 3

Версия: 1.09.
★★★★★



Caesar 4

Версия: 1.1.
★★★★★



Company of Heroes

Версия: 1.2.
★★★★★



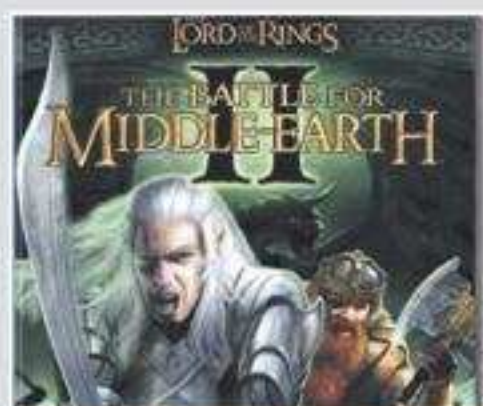
FlatOut 2

Версия: 1.2.
★★★★★



LEGO Star Wars 2:
The Original Trilogy

Версия: 1.01.
★★★★★



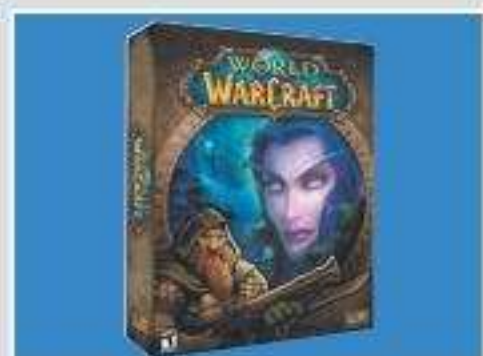
The Lord of the Rings: The
Battle for Middle-earth 2

Версия: 1.05.
★★★★★



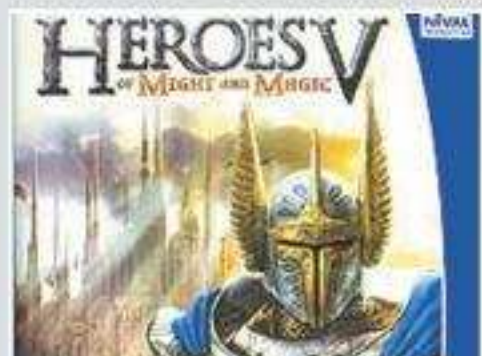
Titan Quest

Версия: 1.20.
★★★★★



World of Warcraft

Версия: 1.12.1.
★★★★★



Heroes
of Might and Magic 5

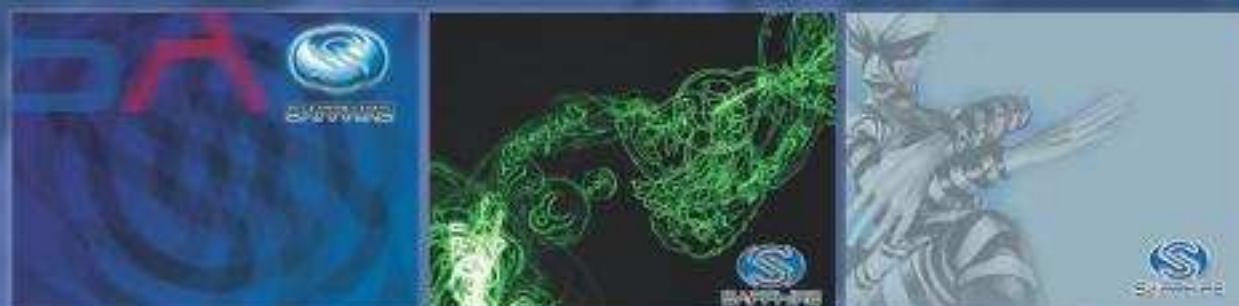
Версия: 1.3.
★★★★★



Хочешь новую видеокарту? Подключай фантазию!

Компания Sapphire объявляет конкурс на лучшие трехмерные обои для рабочего стола!

Изобрази, с чем у тебя ассоциируется Sapphire Technologies. Это могут быть инопланетяне, драгоценные камни, hi-tech-технологии, видеокарты будущего — не ограничивай свою фантазию!



Если сюжет твоих обоев чересчур сложный, но интересный — мы принимаем и 2D.

Высылай свои работы на email sapphire@igromania.ru до 30 ноября 2006 года. Вес файла — не более 2 Мб для одного изображения, расширение .jpg.

Вознаграждение победителей



1 место
Radeon
X1900 XTX



2 место
Radeon
X1800 GTO



3 место
Radeon
X1600 Pro

Следи за новостями на сайте www.igromania.ru в ноябре, и у тебя будет шанс получить дополнительный приз — Sapphire Radeon X1900 GT!



ДЕМО БЛОК

4 ДЕМОВЕРСИИ
МЕСЯЦА, В КОТОРЫЕ
СТОИТ СЫГРАТЬ

F.E.A.R. Extraction Point

Жанр: Action
Издатель/Разработчик: Vivendi Games/TimeGate Studios, Monolith Productions
В демоверсии: Первый этап
Может получиться: С.Т.Р.А.Ш.Н.О.Е. продолжение нашумевшего экшена



Этот аддон к прославленному F.E.A.R. обещает нагнать на нас еще больше страха. Главного героя снова отправляют на задание. На первом уровне вам дадут пробежаться по складским помещениям и офисным зданиям. В арсенале героя — мощный пулемет и ракетница.

FIFA 07

Жанр: Симулятор футбола
Издатель/Разработчик: Electronic Arts/EA Canada
В демоверсии: Один матч
Может получиться: Игровой футбольный сезон 2007 года



Демоверсия очередной игры из серии FIFA от Electronic Arts. Вот уже десять с лишним лет поклонники футбола получают осенью спортивную забаву на весь следующий год. FIFA 07 — это виртуальная калька сезона 2007 года, безбожно устаревшая графика и ни на йоту не изменившийся геймплей.

Gunship Apocalypse

Жанр: Аркада
Издатель/Разработчик: Novitas Publishing/FAKT Software
В демоверсии: Начало истории
Может получиться: Вертолетная аркада



Демоверсия бесшабашной фантастической аркады. Сидя в кабине вертолета будущего, вы крушите роботов, лазерные пушки и вражеские звездолеты.

Герои уничтоженных империй

Жанр: Стратегия
Издатель/Разработчик: GSC World Publishing/GSC Game World
В демоверсии: Одиночная миссия, обучающий режим, скримиш-карта
Может получиться: Интересный гибрид фэнтезийной стратегии и RPG с приятной графикой и колоритными персонажами



В демоверсии «Героев уничтоженных империй» под вашей опекой окажется изящный эльф, владеющий колдовскими трюками, который под вашим началом должен выполнить несколько непростых заданий.

№13. The Sims 2

Что: 3 набора одежды, 8 наборов мебели, набор причесок, набор обоев, набор полов
Где брать: Игровая зона II



Горы одежды, несколько гарнитуров, новые обои и полы. Отныне все это будет принадлежать вашим подопечным.

№14. Age of Empires 3

Что: 4 карты, 6 сценариев
Где брать: Игровая зона II



Сценарии:

- **Ottomans Revenge** — англичане отвоевывают форт, захваченный мамелюками.
- **Aztecs** — ацтеки борются за огромную английскую крепость.
- **The Great Crusade: Utah Beach** — вечная история о том, как союзники в столетний раз высаживаются на берега Нормандии.
- **Conquer the Stronghold and Capture the Inca Temple** — европейские цивилизации дерутся за древний храм инков.
- **Fort Fight** — две крепости затеяли между собой масштабные сражения.
- **The Raid** — американская армия вторгается на просторы Канады.

Карты:

- **New World Acropolis**
- **Island Delight**
- **Glacier**
- **Icefield**

№15. Star Wars: Battlefront 2

Что: 8 карт
Где брать: Игровая зона II



Лучшей картой в этой подборке является **Try Space**. Она перенесет вас в откры-



Интересности



Бесплатный экшен от первого лица **Sauerbraten**.



Набор для создания фан-сайта игры **Caesar 4**.

Тема DVD

Модификация для Unreal Tournament 2004 — Mars Wars

Что: Модификация • Игра: Unreal Tournament 2004 • Разработчик: RED-FROG
 • Что нового: карты, оружие, текстуры, музыка, звуки, модели врагов и техники
 • Размер: 302 Мб • Где брать: Темы DVD



1 Новое оружие вроде пистолета, автомата, дробовика, гранатомета и даже светового меч а-ля «Звездные войны».

2 Уникальные враги: космонавт в прочном скафандре, очкарик, напоминающий Гордона Фримена, и даже симпатичная барышня.

3 Пули и лазерные лучи сносят врагам головы, отрывают руки и заливают окрестности кровью.

4 Неповторимые уровни — затопленная кухня, глубокий каньон, инопланетная база, космический корабль, древний храм и нефтяная вышка будущего.

руководства & прохождения

Профессиональные руководства и прохождения из журнала «Лучшие компьютерные игры»



Нашим издательским домом выпускается журнал «Лучшие компьютерные игры», главная рубрика которого посвящена руководствам и прохождениям. Спустя два месяца после выхода очередного его номера они

попадают на DVD «Игромании» и публикуются на сайтах www.igromania.ru и www.lki.ru.

На нынешнем диске в рубрике «Руководства и прохождения» вас ждут материалы из сентябрьского номера ЛКИ:

Devil May Cry 3 • Prey • Rise & Fall: Civilizations at War • The Movies: Stunts and Effects • The Ship • «Бросок на Берлин» • «День Победы 2: Новая война» • «Казачи 2: Битва за Европу».

Помните, что материалы публикуются на диске в частично урезанной версии. В силу технических причин мы не ставим всякие мелкие изображения, таблицы и т.д.

GIGABYTE™
TECHNOLOGY



ФИНАЛ В МОСКВЕ

призовой фонд финала более

\$100000!

Quake 4 Open •
Warcraft III TFT •
Counter-Strike 1.6 •
Heroes V •

- путевки на финал
- железные подарки
- лотерея для зрителей



Отборочные турниры осеннего этапа

19-20.08.06	Минск, клуб "V4"
26-27.08.06	Ростов-на-Дону, клуб "Турбина"
09-10.09.06	Санкт-Петербург, клуб "M19"
16-17.09.06	Екатеринбург, клуб "Мегадром-2"
23-24.09.06	Красноярск, клуб "ТеКкен"
30.09-01.10.06	Волгоград, клуб "Нашествие"
07-08.10.06	Пермь, клуб "Кислород"
14-15.10.06	Киев, клуб "C-club"
22.10.06	Нижний Новгород, клуб «Шлюз»
28-29.10.06	Москва

лаборатория
КА(ПЕР)КОГО
www.kaspersky.ru

Since 1986
GIGABYTE Technology
20th Anniversary

NIVAL
INTERACTIVE
www.nival.ru

Rambler
WWW.RAMBLER.RU

Kingston
TECHNOLOGY
www.kingston.ru

ИГРОМАНИЯ Мир ПК ПОДКА PC GAMER

HARD'n'SOFT

UPGRADE

UPGRADE SPECIAL

Techno NEWS

Computer Bild

XBT

3D NEWS
Daily Digital Digest

FERRA

tom's hardware guide

www.gameinside.com

www.finestreet.ru

www.reborn.ru

www.v4.by

www.gigabyte.ru

Машина ВРЕМЕНИ

Приключение длиною в жизнь

Десять квестов,
изменивших этот мир



Alone in the Dark



Fahrenheit



Full Throttle



Goblins



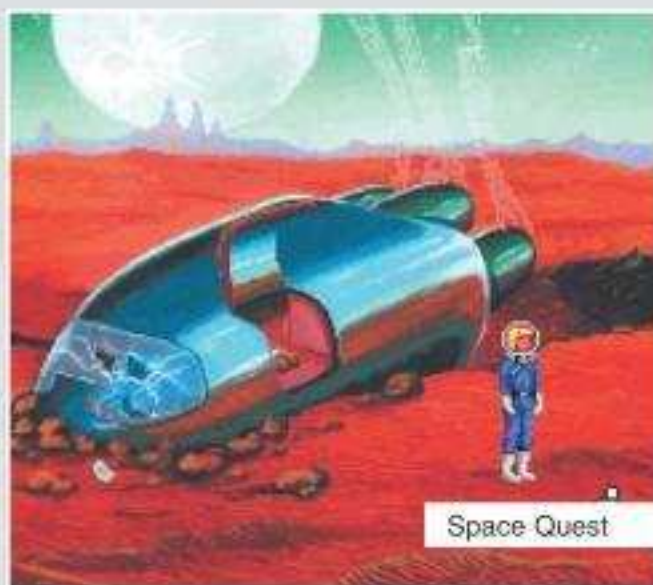
Grim Fandango



King's Quest: Mask of Eternity



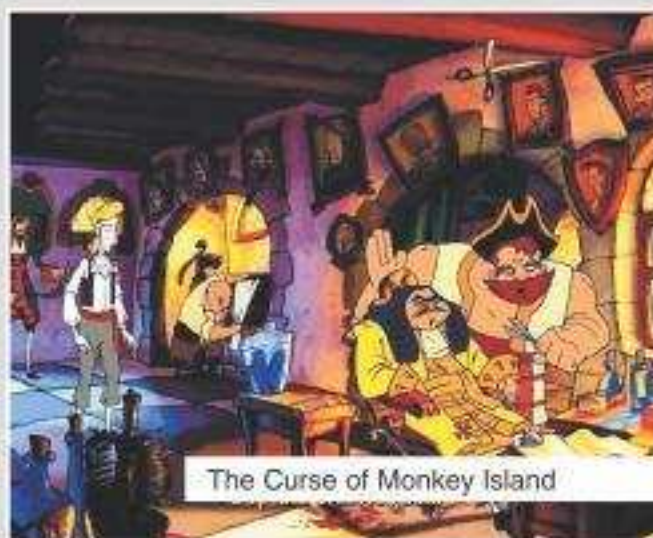
Sam & Max Hit the Road



Space Quest



Syberia



The Curse of Monkey Island

тый космос, где вы сможете порубить в капусту целую кучу вражеских истребителей, посмеявшись атаковать дружественную всем джедаям планету Набу.

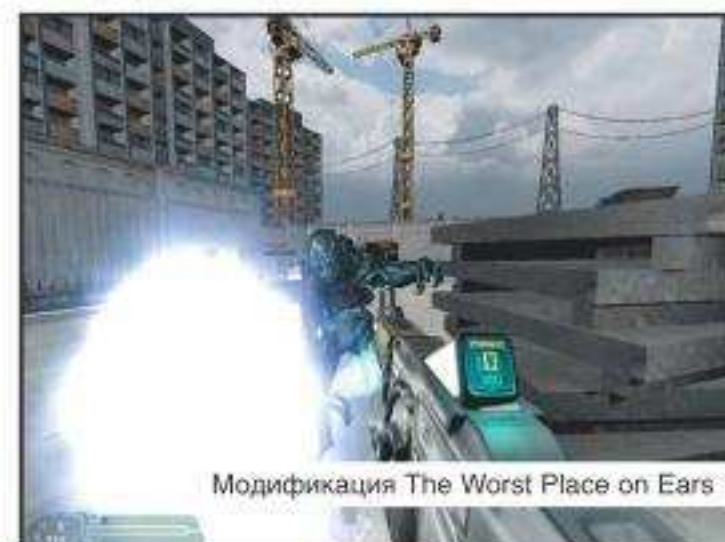
Карты:

- Capital Strike 1
- Escape from the Death Star
- Kashyyyk Super
- Legend of Zelda Hyrule Field
- Ryloth Fueling Station
- Verena Defence
- Rise of the Ewoks

№16. DOOM 3: Resurrection of Evil

Что: 6 модификаций, 2 карты

Где брать: Игровая зона II



Модификация The Worst Place on Ears

Модификация **The Worst Place on Ears** (лучшая в этой подборке) перенесет вас в большой город, где вы сможете устроить кровавое ристалище со множеством монстров, упырей и вурдалаков.

Другие модификации:

- Cleaner
- Hyper Super Cyber Demon
- Lovehate Mod
- Pathways Redux
- UAC Specialist

Карты:

- Lost Facility
- The Catwalks 2

№17. Pro Evolution Soccer 5

Что: 7 программ, 2 стадиона, 2 комплекта форм, набор мячей

Где брать: Игровая зона II



Stadio San Nicola, Bari

Стадион San Nicola

Детализированные формы:

- «Спартак» (Москва)
- ЦСКА (Москва)

Стадионы:

- Artemio Franchi
- San Nicola

Комплект мячей:

- Nike Aerow II

Стандартный набор программ:

- DKZ Studio
- Game Graphic Studio
- Kit Server
- Kit Server Management
- WES Editor
- GDB Manager
- PES Fan Editor

№18. Lock On: Горячие скалы

Что: 8 миссий

Где брать: Игровая зона III



Новые миссии:

● **Big Push** — вы пилотируете американский F-15, задача которого — уничтожить технику противника на полуострове Крым.

● **Caucasus Tour** — запрыгивайте в российский Су-27 и защитите расположенный близ Сухуми грузинский аэродром от американских бомбардировщиков.

● **Digitoxin Preempt** — скорее карабкайтесь в американский F-15 и отправляйтесь уничтожать вражеские зенитные комплексы — ЗРК «Стрела-1» 9П31 и ЗСУ-23-4 «Шилка», что находятся возле Новороссийска.

● **Hunter Killer** — управляя американским A-10, разбомбите в пух и прах неприятельские ракетные комплексы в Крыму.

● **Punishmen** — пилотируя американский F-15, уничтожьте стратегически важные объекты в Крыму.

● **Snowfall** — за штурвалом американского A-10 вы должны поддержать свои самолеты, мужественно сражающиеся с вражескими истребителями в районе Майкопа.

● **Terrorist Strike 2** — с помощью российского Су-25 разбомбите технику террористов в Крыму.

● **Time Sensitive Target** — забирайтесь в американский A-10 и уничтожьте вражеские танки в Крыму.

№19. Перл-Харбор

Что: 7 миссий, 5 скинов

Где брать: Игровая зона III



Новые миссии:

● **Badcheck Charlie** — управляя американским самолетом A-20G, патрулируйте территорию близ острова Гуадаканал.

● **Level Bombing** — разбомбите советские позиции под Курском с помощью немецкого He-111H-2.

● **Moscow 1942 Scramble** — оседлайте P-39N-1 и уничтожьте немецкие самолеты, что кружат в небе Подмоскovie.

● **Patriotic War** — первый день Великой Отечественной войны. Вы находитесь за штурва-

МАНУА

ИГРОВАЯ ЗОНА:
Карты для игры
Heroes of Might and Magic 5



ТЕМЫ DVD:
The Elder Scrolls 4: Oblivion —
Модификация Oscuro's Oblivion Overhaul



ВИДЕОМАНИЯ:
Убийный Metal Gear-комплект



Бонусы Игровой зоны:
Российский футбольный чемпионат
для игры Football Manager 2006



ТЕМЫ DVD:
Unreal Tournament 2004 —
Модификация Mars Wars



ВИДЕОМАНИЯ:
В ГОСТЯХ У РАЗРАБОТЧИКОВ
BATTLEFIELD



Интересности:
бесплатный экшен Sauerbraten



ДЕМОБЛОК:
F.E.A.R. Extraction Point



ТЕМЫ DVD:
Far Cry — Модификация Pandemic



ЖИЗНЬ — ИГРА, А НАСТОЯЩАЯ ИГРА — ВСЕГДА МАНИЯ

ВИДЕОМАНИЯ

ВИДЕОМАНИЯ: УБИЙНЫЙ МЕТАЛ GEAR-КОМПЛЕКТ
ВИДЕОМАНИЯ: В ГОСТЯХ У РАЗРАБОТЧИКОВ BATTLEFIELD

ТЕМЫ DVD

FAR CRY — МОДИФИКАЦИЯ PANDEMIC
THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION — МОДИФИКАЦИЯ OSCURO'S OBLIVION OVERHAUL
UNREAL TOURNAMENT 2004 — МОДИФИКАЦИЯ MARS WARS

ДОПОЛНЕНИЯ ИГРОВОЙ ЗОНЫ

РОССИЙСКИЙ ФУТБОЛЬНЫЙ ЧЕМПИОНАТ ДЛЯ ИГРЫ FOOTBALL MANAGER 2006

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ МЕСЯЦА

ПЕРВЫЙ ДЕНЬ ВЕЛИКОЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ВОЙНЫ — МОДИФИКАЦИЯ DATE'S COMBAT
THE MOVIES — МОДИФИКАЦИЯ RIVETS OF THE MOVIES
MARS WARS — МОДИФИКАЦИЯ ALTBACKS/DEWU
ИМНОЖЕСТВО ДРУГОГО

ВМАНУА

№11 (110) НОЯБРЬ 2006

www.igromania.ru

ВМАНУЛЯ



Gothic 3

World Racing, Panzer Elite Action: Fields of Glory.
ТРЕЙНЕРЫ
 Bad Day LA, Company of Heroes, Darkstar One, Joint Task Force, LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy, Panzer Elite Action: Fields of Glory, Premier Manager 2006—2007, Prison Tycoon 2: Maximum Security, Reservior Dogs, «Периметр: Звездный император».

ВЕСЕЛОСТИ
 Allied Assault, Attack Time, Crackshot, Gunslinger, Jungle Defender, Mouse Hunt, Spaceman 2, Subzero, Лес, Animal Empire, Boom Voyage, Bugatron Worlds, Atlantis Sky Patrol, Talsman, Four Houses.

ИНТЕРЕСНОСТИ
 Бесплатный акшен от первого лица Sauerbraten, Набор для создания fan-сайта игры Caesar 4.

ИГРОСТРОЙ
 Стройматериалы

ВИДЕОУРОКИ
 Урок «Редактирование файлов коллизий GTA: SA»
 Урок «Объемное рисование в 3DS Max»
 Урок «Создание уроков для Quake 4. Часть 2».

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ
 Профессиональные руководства и прохождения из журнала «Лучшие компьютерные игры»
 Devil May Cry 3 • Prey • Rise & Fall: Civilizations at War • The Movies: Stunts and Effects • The Ship • Бросок на Берлин • «День Победы» 2: Новая война • «Казачи 2: Битва за Европу».

ИГРОМАНИЯ

Middle-Earth 2, Titan Quest, World of Warcraft
ЖЕЛЕЗНЫЙ СООТ
 Видеокарты
 AGEIA PhysX 2.5.1
 ATI Catalyst 6.9
 Audio Video Converter Engine 6.9
 ATI Tray Tool 1.2.6.930
 Gainward Expert Tool 4.6
 NVBit 3.0
 NVIDIA ForceWare 91.47
 PowerStrip 3.70
Материальные
 VIA HyperionPro 5.10A
Звуковые карты и кодеки
 Creative Sound Blaster X-Fi
 OpenAL 2.09.0001
 Realtek HD Audio 1.47
Системные утилиты
 AMDClock 2.0.1
 BGEye 3.00
 BIOS Agent 3.56
 Central Brain Identifier 8.2.0.5 Build 0910
 CrystalCPUID 4.8.2.311
 CrystalMark 0.9.119.311
 GIGABYTE EasyTune5 B06.0912.1
 GIGABYTE i-cool B6.0830.1
 HWINFO32 1.70
 Intel Chipset Identification Utility 3.20
 Intel Processor Identification Utility 3.1
 MSI DigiCell 1.23
 NextSensor 2.5.2.1 Build 0916 RC3
 PassMark PerformanceTest 6.0 Build 1013
 SIV 3.16
 System Spec 2.35

КОДЕКС
 База кодов на наших DVD
ЧИТЕРСКИЕ ПРОГРАММЫ
 CheatMax, ArtMoney, Trainer Creation Kit, Dragon Unpacker, Resource Hacker.
СОХРАНЕНИЯ
 Darkstar One, GTI Racing, LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy, Living

2006 4.33, MediaCoder 0.5.1.7, NVTray 1.0.4.6, Picasa 2.2.0, SBRunSor 3.01, Super Ad Blocker 4.1.0.1004, X-NetStat Professional 5.49d, ZoneAlarm PRO 6.5.731
ИГРОМАНИИ СТАНДАРТ
 Ad-Aware, Alcohol 120%, DAEMON Tools, Adobe Flash Player, Adobe Reader (в комплекте с Adobe Reader SpeedUp), DirectX 9.0c, DivX, DOSBox (в комплекте с D-Fend), Download Master, Fraps, Kaspersky Internet Security, ICQ (Lite 5.10 и Pro 2003b), K-Lite Mega Codec Pack, Light Alloy, Microsoft .NET Framework 2.0, Process Explorer, QuickTime, RAD Video Tools, Spybot — Search & Destroy, System Mechanic Professional, Total Commander, Unlocker, VobSub, Winamp, WinRAR.

МАШИНА ВРЕМЕНИ
ДЕМО-ВЕРСИИ ИГР
 Alone in the Dark, Fahrenheit, Full Throttle, Goblins, Grim Fandango, King's Quest: Mask of Eternity, Sam & Max Hit the Road, Space Quest, Syberia, The Curse of Monkey Island.

ПО ЖУРНАЛУ
ВНЕКОМПЬЮТЕР
 Dungeons & Dragons, City of Heroes, «Орки», Arkham Horror, Nexus Ops, Car Wars, Vampires: Dark Age, Magic: The Gathering.

ДЕМО-ВЕРСИИ
 F.E.A.R. Extraction Point
 FIFA 07
 Gunship Apocalypse
 Герои уничтоженных империй

ПАТЧИ
 Звездные войны 2, Age of Empires 3, Caesar 4, Company of Heroes, FlatOut 2, Glory of the Roman Empire, Heroes of Might and Magic 5, LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy, The Lord of the Rings: The Battle for

кация Difficulty.
ДОПОЛНЕНИЯ ИГРОВОЙ ЗОНЫ
 Black And White 2: Патч к карте Crescent, DOOM 3: Resurrection of Evil: Карта The Maze v3, FlatOut 2: Модификация Single Race Options, Half-Life 2: Карта Manhackers v2, Lock On: Горючие скалы: Миссия Smersh-hunt 1.3, Sid Meier's Civilization 4: Модификация Max Riga, Star Wars: Empire at War, Модификация Conflicts in Space, Warcraft 3: Карта Life of a Peasant v10.0, Warhammer 40,000: Dawn of War — Winter Assault: Модификация Heroes: Dawn of War Role-playing

КИБЕРСПОРТ
 Special
 Подробный видеоразбор финальной игры WCG Russia 2005 между Bagrip и Virtus.pro на de_dust 2.

ЗАПИСИ С ТУРНИРОВ
 НПКЛ: Финал четырех, CPL China, Eurocup IX, InCup 7, отборочные на WCG в Швеции, Норвегии, США и Бразилии.

ОБУЧЕНИЕ
 Starcraft: видеоуроки, Warcraft 3: The Frozen Throne. Видеообучение, Counter-Strike 1.6: индивидуальное мастерство

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ СЕТЕВЫХ ИГР
 Counter-Strike, Counter-Strike: Source, F.E.A.R. СОФТ ДЛЯ ИГР
 Counter-Strike, Warcraft III, Starcraft: Brood War, Quake 4

СОФТОВЕРНЫЙ НАБОР
ГВОЗДИ НАБОРА
 Xfire 1.62
СВЕЖАТИНА!
 AMP Classic 1.52 Beta 4, ASTRA32 1.41, CleanCache 3.5, DC++ 0.691, DriverMax 1.2, Hard Drive Inspector 1.88, KillCopy 2.84, Magic Utilities

ВИДЕОМАНИЯ
 УБОЙНЫЙ МЕТАЛ GEAR: КОМПЛЕКТ
 В ГОСТЯХ У РАЗРАБОТЧИКОВ
 BATTLEFIELD
ТЕМЫ DVD
 FAR CRY — МОДИФИКАЦИЯ RAN-DEMIE
 THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION — МОДИФИКАЦИЯ OSCURO'S OBLIVION OVERHAUL
 UNREAL TOURNAMENT 2004 — МОДИФИКАЦИЯ MARS WARS

ИГРОВАЯ ЗОНА
 Лучшие для игр:
 №1. Heroes of Might and Magic 5
 №2. Prey
 №3. Titan Quest
 №4. The Elder Scrolls 4: Oblivion
 №5. Sid Meier's Civilization 4: Warlords
 №6. Firefly Studios' Stronghold 2
 №7. The Movies
 №8. Star Wars: Empire at War
 №9. GTA: San Andreas
 №10. FIFA World Cup 2006
 №11. TrackMania Nations
 №12. Half-Life 2
 №13. The Sims 2
 №14. Age of Empires 3
 №15. Star Wars: Battlefront 2
 №16. DOOM 3: Resurrection of Evil
 №17. Pro Evolution Soccer 5
 №18. Lock On: Горючие скалы
 №19. Флэш-Харбор
 №20. Neverwinter Nights
 №21. Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords
 №22. FlatOut 2
 №23. Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault
 №24. Operation Flashpoint
 №25. Warcraft III

БОНУСЫ «ИГРОВОЙ ЗОНЫ»
 Silent Hunter 3: модификация Random Crew, Football Manager 2006: модификация РПЛ, Commandos: Strike Force: модифи-

лом советского монстра И-153П. Задача — бомбардировка немецких позиций под Львовом.

● **Poland 1939** — карабкайтесь в немецкий «Юнкерс» и разнесите в клочья вражескую технику в Польше.

● **Take the island** — с помощью американского F6F-3 разведайте местность над Тихим океаном и ликвидируйте японские истребители и корабли.

● **The Big Show** — запрыгивайте в английский Spitfire H.F. Mk.Ixe и проведите разведку местности над Финляндией.

Набор скинов самолетов:

- Iraq
- Meat Chopper
- T2
- W.Dahl
- Wild Bette Red Fin

№20. Neverwinter Nights

Что: 4 модуля

Где брать: Игровая зона III



Модуль Crimson Tides of Tethyr

В центре внимания нынешней подборки модулей для Neverwinter Nights — работа под названием **Crimson Tides of Tethyr**, выполненная в лучших традициях игры **Baldur's Gate**. Тут вам и захватывающий сюжет, и море разливов новых предметов и заклинаний, толпы проработанных NPC — одним словом, все, что нужно для погружения в атмосферу новой истории не на один вечер.

Другие модули:

- **Bitter Harvest** — многопользовательский модуль для высокоуровневых персонажей.
- **Dragons Bane** — обновление одной из самых популярных работ для NWN.
- **The Wanderer** — модификация для любителей побродить по правдоподобию миру в компании друзей.

№21. Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords

Что: 9 модификаций

Где брать: Игровая зона III



Модификация FF7 Swords

Настоящий праздник для всех поклонников **Final Fantasy** — пара отменно смоделированных мечей (модификация **FF7 Swords**), которыми орудовал Клауд в седьмой части этого бесконечного сериала.

- Прочие модификации:
- **Balance Fixpack** — изменение баланса в игре в сторону повышения сложности.
 - **Jedi/Sith choice** — можно выбрать престиж-класс по душе.
 - **Movie Music Mod** — замена оригинальной музыки саундтреками из последних серий «Звездных войн».
 - **Osuirof Vision** — изменения в системе навыков и умений.
 - **Movie Mandalorians** — новая броня для мандалорианцев.
 - **Twilek Exile** — новая модель главного героя.
 - **Flicking Sabers** — световые мечи выглядят более кинематографично.
 - **Heart of the Force** — набор световых мечей и накидок.

№22. FlatOut 2

Что: 2 программы, 2 модификации, 9 скинов
Где брать: Игровая зона III



Модификация All Tracks Derby

Программы:

- **BFS Unpacker 2** — программа для распаковки игровых ресурсов. Необходима для установки практически любого дополнения.
- **Menu Controller** — утилита, благодаря которой вы сможете перемещаться по игровым меню одним движением мышки, джойстика или геймпада.

Модификации:

- **All Tracks Derby** — позволяет использовать любую трассу в качестве арены для дерби-поедин.
- **AI Skins for Single Race Options** — вы сможете выбирать перед гонкой автомобили, на которых будут ездить ваши соперники.

Скины автомобилей:

- Carmageddon
- County Sheriff
- EJT Speedevil
- Mopar Bullet GT
- Quake 4 Insetta
- Road King
- Suba Ray
- The Fast and the Furious 3: Sunray
- Truck

№23. Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault

Что: 10 карт
Где брать: Игровая зона III



Карта Phalanx

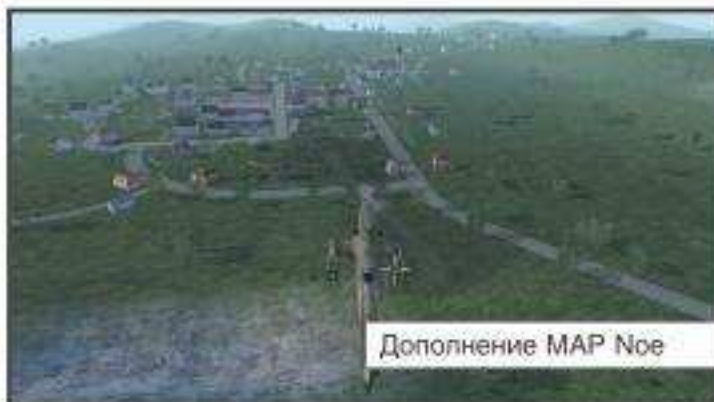
Отмененные карты:

- Blood Towers
- Bombarded Pass
- Two Hills

- Jungle Outpost
- Ranis Prime
- Solis
- The Mission
- Battle at Omaha
- Ancient Riverbed
- Phalanx

№24. Operation Flashpoint

Что: 6 модификаций
Где брать: Игровая зона III



Дополнение MAP Noe

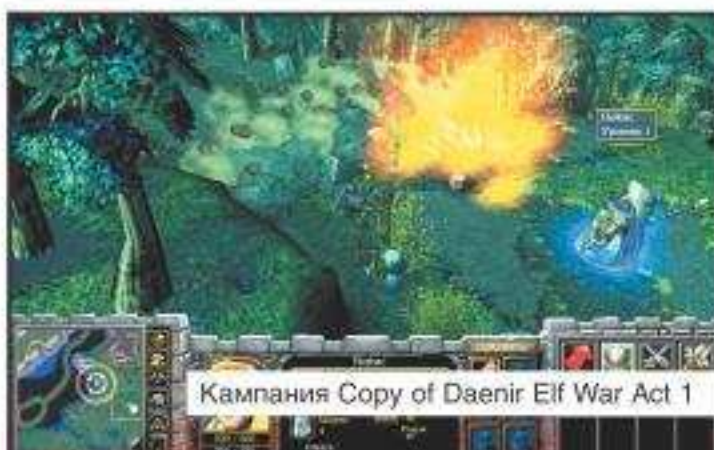
На этот раз не пропустите великолепное дополнение под названием **MAP Noe**. Оно до неузнаваемости изменяет остров Ногова. Теперь здесь можно увидеть новые жилые и офисные здания, заправочные станции, нефтяные вышки и прочие приметы индустриального общества. Автор дополнения также переработал ландшафт местности. Теперь во время поездки на автомобиле надо быть чуть внимательнее, чтобы не наехать на кочку или не забуксовать в яме.

Другие аддоны:

- **BT Grass** — модель травяного покрытия.
- **CSJ QUAD 50** — пулеметная установка.
- **Marineone** — президентский вертолет с пилотом.
- **Terran Troops** — набор солдат будущего.
- **VIP Face** — коллекция лиц для солдат.

№25. Warcraft III

Что: 10 карт, 2 кампании
Где брать: Игровая зона III



Кампания Copy of Daenir Elf War Act 1

Лучшее творение в нынешней подборке — кампания **Copy of Daenir Elf War Act 1** от отечественного производителя. Нехорошие эльфы взяли и поработили людей и орков, которые, конечно же, не желают мириться с неволей, а посему активно сражаются с врагом. Ну а провинившихся работников, как и полагается, отправляют на далекий материк Ундервуд, где вы и начинаете свое путешествие в роли взбунтовавшегося раба.

Также в подборке вы найдете кампанию **A Twilight Past** и следующие карты:

- Adventure of a Dwarf
- Anarchy Castle
- Battle for Wetland
- Evil Fighters
- Guild Wars
- Quest of the Barbarians
- Silent Path
- Substance
- Throll War 2
- «Высадка на Херун 9»

ИГРА
НА ВЫСШЕМ
УРОВНЕ

ЛУЧШИЕ
КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ИГРЫ

ЧИТАЙТЕ В НОЯБРЬСКОМ НОМЕРЕ

№11 2006

240 СТРАНИЦ

- ПЕРВЫЙ DVD — 8 GB ИГРОВЫХ ФАЙЛОВ
- ВТОРОЙ DVD — 8 GB ВИДЕО

ВИДЕО

КЛУБ ИГРОПУТЕШЕСТВИЙ

ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ И ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ ЭКСКУРСИИ ПО АЗЕРУТУ С ИЗВЕСТНЫМ МАСТЕРОМ ХУДОЖЕСТВЕННОГО СЛОВА — ТИМУРОМ ХОРЕВЫМ.



ВОКРУГ ИГРЫ

ВО ЧТО ИГРАЮТ «ЗНАТОКИ»

ВСЕ «ЗНАТОВСКИЕ» ИГРЫ — «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?», «СВОЯ ИГРА», «ЗРУДИТ-КВАРТЕТ», «БРЕЙН-РИНГ» И МНОГИЕ ДРУГИЕ, НЕИЗВЕСТНЫЕ ШИРОКОЙ ПУБЛИКЕ — В СТАТЬЕ АНДРЕЯ ЛЕНСКОГО.



ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ

WORLD OF WARCRAFT

ДЕТАЛЬНЫЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ОТ СЕРГЕЯ ЗВЕРЕВА ПО ТОМУ, КАК СРАЖАТЬСЯ И ПОБЕЖДАТЬ НА ПОЛЕ БОЯ WARSONG GULCH, ОРГАНИЗОВЫВАТЬ БОЕВЫЕ КОМАНДЫ И РАЗВИВАТЬ ПЕРСОНАЖЕЙ.



КРАСНАЯ КНИГА

ГНОМЫ И КАРЛИКИ

КАК ПОДРУЖИТЬСЯ С ГНОМОМ, НЕ ПЕРЕПУТАТЬ ЕГО С КАРЛИКОМ, ПОЧЕМУ ОБВИНЕНИЯ ГНОВ В ЖАДНОСТИ ЛОЖНЫ, И КТО ВИНОВАТ В ТОМ, ЧТО ГНОМЫ НЕ СРЕЛЯЮТ ИЗ ЛУКА — обо всем этом РАССКАЗЫВАЕТ РИЧАРД ПСМИТ.



ВАЖНА КАЖДАЯ БУКВА



TIME ZERO

ПОПУЛЯРНАЯ ОНЛАЙН ИГРА



СОЗДАЙ ТО,
ЧТО БЫЛО
РАЗРУШЕНО.

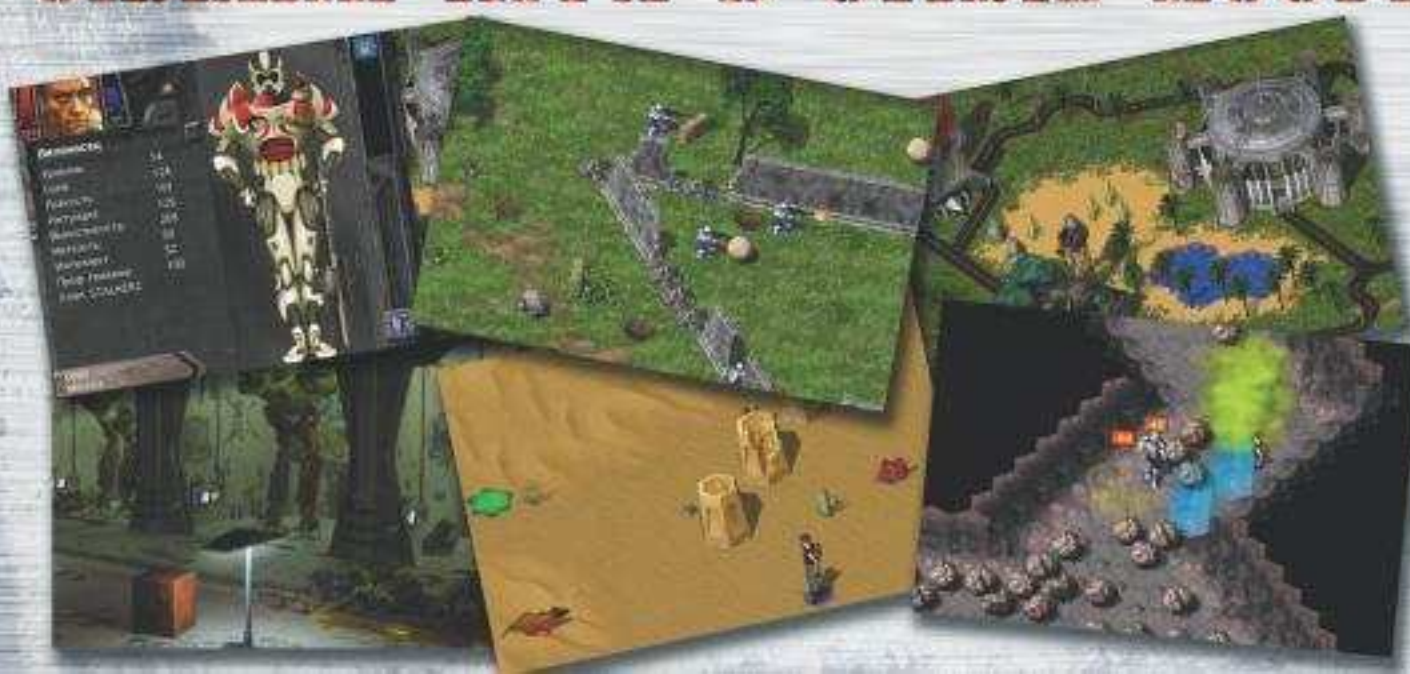
УЗНАЙ ТО,
ЧТО ЕЩЕ
НЕ ИЗУЧЕНО.

СРАЖАЙСЯ
ТАК, КАК ЕЩЕ
НЕ СРАЖАЛИСЬ

TIMEZERO,
ЭТО НЕ ИГРА,
ЭТО ЖИЗНЬ!

WWW.TIMEZERO.RU

БРАУЗЕРНАЯ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ БЕСПЛАТНАЯ
ОНЛАЙН ИГРА В СТИЛЕ ПОСТЪЯДЕРНОГО ВОЗРОЖДЕНИЯ



Год создания: 2004

Число пользователей: 80 000

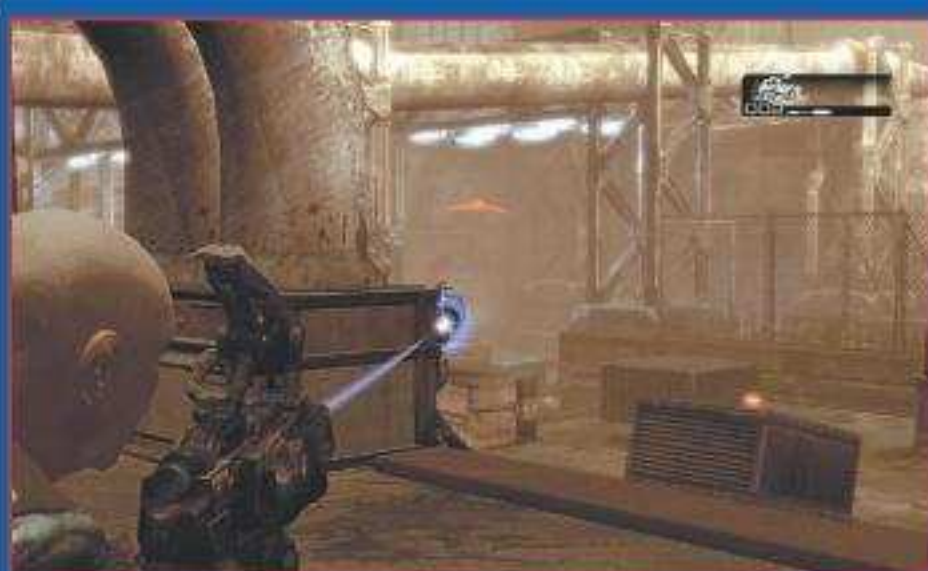
Трафик: 0,4-1 Мб в час

Жанр: MMORPG

Стиль: Fallout, Jagged Alliance

География: Россия, СНГ, Германия, США

Реклама

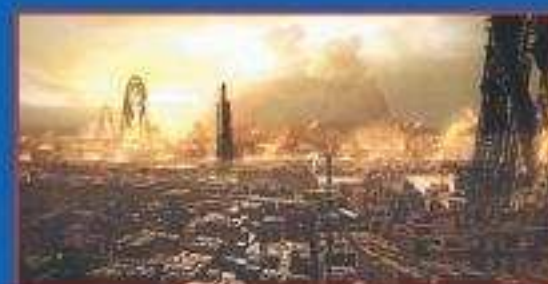


X06 И TGS: HALO WARS, GEARS OF WAR, LOST ODYSSEY

Что: Все игры X06 и Tokyo Game Show.

Когда: В этом номере.

Зачем: Зря, что ли, Александр Кузьменко ездил в Барселону?

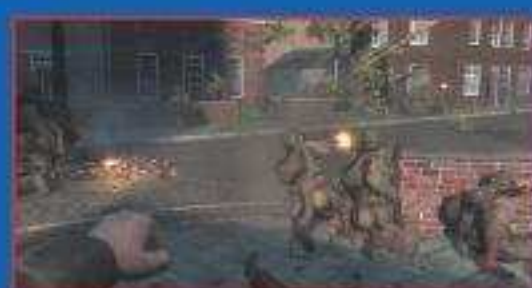


GC'2006: BIOSHOCK, BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY, ASSASSIN'S CREED

Что: Самые ожидаемые игры ближайшего времени.

Когда: В этом или следующем номере.

Зачем: Подробнейшие материалы и интервью.



ПОЧТИ ЗНАМЕНИТ?



"Мне позвонили и говорят – клуб вас приглашает, играете концерт в пятницу. А вы бы меня видели тогда. То ли стресс, то ли еще что, но я был весь в прыщах! А я все-таки не Мэрилин Мэнсон – в гриме выступать..."

На новом лосьоне **Clearasil ULTRA** написано, кожа станет лучше за три дня. Слишком хорошо, чтобы быть правдой, а? Ну ладно, думаю, заодно и проверим... Так вот – сработало! Еще бы акустика в этом клубе была нормальная...



Clearasil
—ULTRA—

КОЖА
ЗАМЕТНО
ЧИЩЕ ЗА
3 ДНЯ

www.clearasil.ru

HESPERIA TOWER CONVENTION CENTER

"ИГРОМАНИЯ" УЗНАЕТ НОВЫЕ ПОДРОБНОСТИ О ПЛАНАХ MICROSOFT ПО ЗАВОЕВАНИЮ МИРА

26 сентября, Испания, Барселона. Пятнадцать минут седьмого, вечер. «Игромания» в лице автора этих строк стоит в холле Teatro Nacional de Catalunya и странными глазами смотрит на бело-зеленые логотипы X06. Стараниями компании Microsoft холл превращен в (как это называют национальные гламурные журналы) «пре-пати лаунж». Официанты в черном разносят бутерброды с каталонской ветчиной и какое-то жуткое пойло зеленого цвета, по вкусу похоже на коктейль «водка-киви-тоник», на стойке крутит пластинки ди-джей. Вокруг же с дурным взглядом бегают европейские игрожурналисты, одетые в халатные майки с надписями типа II-2: Sturmovik или PlayStation 2 и с белыми тряпичными сумками Wii (взяты со стенда Nintendo на GC-2006) за плечами. Создавая весьма реалистичную иллюзию «неформального отдыха», все на самом деле чего-то очень напряженно ждут.

Помните, после первой официальной новости о том, что «Е3 меняет формат», буквально на следующий же день крупнейшие компании типа Sony, Electronic Arts или вот той же Microsoft тут же выступили с намерением начать проводить собственные «мероприятия подобного рода». Так вот, X06 это и есть «мероприятие подобного рода» от Microsoft (судя по всему, подобные «сентябрьские встречи» станут теперь ежегодными). Официально анонсированная как выставка достижений Xbox, на самом деле X06 — публичная демонстрация всему миру боевой мощи этой могучей корпорации.

Вечером 26 сентября в Барселоне состоялась крупная пресс-конференция Microsoft, и на протяжении двух часов главные люди корпорации беспре-

рывно играли со сцены мускулами корпорации. Всем своим видом, всеми цифрами и фактами Microsoft показывает, что готова к будущей войне консолей нового поколения. И пока одни (Sony) страдают от сверхидиотского маркетинга и в очередной раз переносят дату запуска PlayStation 3 в Европе, а другие (Nintendo) вообще не метят на привычный рынок и напоминают, что у них там «свой путь», Microsoft небезосновательно хвастается реальными результатами. Крис Льюис — главный в игровом секторе Microsoft по Европе — с гордостью рассказывает, какие бешеные миллионы народа подключены к Xbox Live и что в ближайшие месяцы этого народа станет чуть ли не миллиарды. Питер Мур — вице-президент игрового направления и

главный MS-рупор на всех выставках и конференциях — так и вовсе не стесняется в выражениях и заявляет, что у корпорации настолько глобальные планы по завоеванию рынка и великую консольную гонку можно уже считать выигранной...

Далее следует парад вооруженных сил. На сцену по очереди выходят всякие важные люди индустрии, которые по очереди признаются в любви к MS. Культовый дизайнер Клифф «CliffyB» Блэжински гордо демонстрирует Gears of War, главный Xbox-шедевр сегодняшнего дня. Джейд Рэймонд — длинноногая продюсерша заочно обожаемого нами Assassin's Creed — от лица всего Ubisoft уверяет Microsoft в самой искренней и теплой дружбе... Беспрерывно на огромном экране в

центре конференц-зала крутятся обворожительные по красоте ролики, а Мур, не на шутку разойдясь, припечатывает одной шокирующей новостью за другой. Два полноформатных аддона эпизода для четвертой части GTA выйдут только и исключительно на Xbox 360, главные игровые студии всего мира будут поставлять контент для Live Arcade — такой онлайн-службы, при помощи которой за три копейки можно скачать вечную классику вроде «Тетриса», Doom или Contra.

Наконец, даже непокорная Япония (где сейчас Xbox 360 раскупается по десять-пятнадцать штук в неделю) — и та в скором будущем должна пасть у ног белых яппи из Редмонта. Самые сложные вопросы, как это обычно бывает у MS, решаются са-



Для демонстрации корпоративных мускул, Microsoft оккупировала чуть ли не главную площадку Барселоны — Teatro Nacional de Catalunya.

Во второй день X06 резко сменила формат и переместилась в холлы одного из самых хай-текотелей Испании — Hesperia Tower.



Питер Джексон и будущее



Питер Джексон (режиссер): «Я думаю, что настоящим геймерам в глубине души не нужны в играх все эти навороты вроде сюжета, сильных характеров, саспенса и т.д. — они берут в руки джойстики не за этим... Для тех людей, что по-настоящему заинтересованы в истории, которую вы собираетесь им рассказать, мы должны

придумать какой-то другой способ развлечений. Не игры, не книги и не фильмы, а что-то совершенно новое...»

мым легким способом. То есть деньгами. Уже сейчас на Корпорацию работают создатели **Final Fantasy** и других невероятно культовых на консолях Sony игр. В качестве главной ударной силы Мур выставляет JRPG **Blue Dragon**, в которой мальчики с широкими глазами и девочки с фиолетовыми волосами разговаривают с человекоподобными насекомыми и крутят ногами что твой Джеки Чан. Нас как-то не особо впечатляет, а вот азиатов — должно просто срубить. В авангарде наступления на Японию идет еще один аниме-проект — нечто ролевое, походное и красивое под названием **Lost Odyssey**. Представлять его на X06 был выписан небезызвестный гражданин Ямагучи, который, дико волнуясь, даже сказал публике несколько английских слов (а для японца, чтобы вы знали, говорить на варварских языках — подвиг какой-то невероятной степени).

В завершение шоу так и вообще на сцену под гром оваций вышел режиссер **Питер Джек-**

сон и, активно махая бородой, заявил всем, что отныне он и Microsoft — друзья навек. Главный человек по хоббитам и гигантским гориллам еще раз рассказал о своей свежесозданной игровой студии **Wingnut Interactive**, заявил, что лично участвует в продюсировании **Halo 3**, а также пообещал в самом скором времени анонсировать тучу новых проектов под логотипом Peter Jackson's...

Напоследок MS решили и вообще пошатнуть моральное здоровье всех присутствующих и торжественно анонсировали абсолютно новый проект — стратегию **Halo Wars** за авторством карманного майкрософтовского «близзарда» — **Ensemble Studios** (см. хотя бы сериал **Age of Empires**).

Из всего увиденного вечером 26 сентября в Барселоне пока что можно сделать несколько выводов. Во-первых (вывод самый очевидный), Microsoft вкладывает в игровой сектор действительно огромные деньги. Во-вторых, у MS, что бы там ни говорили, есть реальные шансы обойти в этой гонке вооружений

Sony — а если так произойдет, вся эта индустрия изменится просто до неузнаваемости.

А теперь, внимание, важный момент: а чем это все хорошо нам, людям из страны России, где, во-первых, 95% всех геймеров играют на PC, а во-вторых — запуск Xbox 360 (консоли, которая уже вовсю продается даже в странах третьего мира) состоится в лучшем случае в ближайшие месяцы, а в худшем — где-нибудь в следующем году? Так вот, оказывается, нам со всего этого есть самая прямая выгода. Во-первых, Microsoft по совокупности многих причин очень сильно любит PC (чтобы в этом убедиться, достаточно просто посмотреть на список главных тайтлов Xbox 360 и убедиться, что как минимум половина из них выходила или выйдет на ПК). Во-вторых, в начале следующего го-

с того, что во все игры под Vista можно спокойно играть при помощи Xbox 360-контроллера, и заканчивая глобальными планами по совместному онлайн).

«Игромания» — которая, если вы еще не забыли, считается PC-журналом, — оказалась в Барселоне совсем не зря. На следующий день после конференции мы очутились в холле хай-тек отеля Hesperia Tower, где X06 продолжился уже в другом формате. Никаких больше конференций, длинных речей и маркетинговых сводок. А только привычные игровые стенды с посаженными на цепь контроллерами, наглухо запертые комнатки с мониторами, таблички с названиями компаний на дверях... В общем, все как в каком-нибудь Лос-Анджелесе или Лейпциге, только без толчеи, суматохи и лишнего народа. В Hesperia Tower

Питер Мур и настоящее

Питер Мур (вице-президент игрового направления Microsoft): «Об этом сейчас думают все, но боятся сказать. Поэтому скажу я: из всех, кто еще год назад обещал завалить рынок «играми нового поколения», свое обещание пока что держим только мы».



да в продаже появится Windows Vista, заточенная под игры как ни одна другая операционная система. Наконец, в-третьих, у Microsoft есть даже свой специальный лейбл для ПК-игр под названием Games for Windows, а также куча планов относительно слияния PC и Xbox 360 (начиная

не было ничего, что бы отвлекало от главного — от игр).

Так что, как обычно, на следующих нескольких страницах мы расскажем о самых важных проектах X06, играх, которые почти наверняка будут главными хитами следующего года.



Культовому дизайнеру КлиффиБи, а также мировому PR-департаменту Eidos на X06 было выделено место рядом с самими видными членами.



Над созданием атмосферы всеобщего праздника на X06 трудился специально приглашенный MS-диджей, крутивший ремиксы на MC Hammer'a.



Alan Wake

ЖАНР: ACTION/ADVENTURE
ИЗДАТЕЛЬ: MICROSOFT
РАЗРАБОТЧИК: REMEDY
ДАТА ВЫХОДА: ВЕСНА 2007 ГОДА

— Здравствуйте, меня зовут Сэм Лейк, и сегодня я познакомлю вас с Аланом Уэйком. — Человек с лицом Макса Пейна, главный сценарист и живой практически талисман финской девелоперской студии **Remedy**, стоит в тени перед большим монитором на минус первом этаже Hesperia Tower в Барселоне. — То, что вы сегодня увидите, — первая официальная демонстрация живого геймплея **Alan Wake**. Все, что мы показывали до это-

рых снегом сосен, проносится над чудесными осенними полями, задевая пучки сухой травы, а затем резко взмывает в небесах и красивой петлей пикирует с холодного каменного обрыва. Мы в удивлении потираем глаза, пока медленно понимаем, что это все — не какой-то там заранее просчитанный ролик. Это самая настоящая игровая графика, оцифрованный участок площадью 10x10 километров, местечко под названием Брайт Фоллс, затерявшееся где-то далеко на севере тихоокеанского побережья США.

Чей-то уставший голос в это время рассказывает за кадром историю. «Меня зовут Алан Уэйк, я — писатель. Моя жизнь была прекрасна — я встретил



Та самая сцена с грузовиком. Ровно в этот момент на заднем плане, запертый в машине, погибает таинственный попутчик Алана.

«Она исчезла ровно при тех же обстоятельствах, о которых я написал в своей книге. Что за бред — это всего лишь книга?! А книги пишут для того, чтобы развлекать людей. Полиция не нашла никаких следов. У меня началась депрессия, а вдобавок — я совсем перестал спать. Врач сказал, что это инсомния — бессонница, и посоветовал поехать куда-нибудь, не знаю, в горы, подлечиться. Так я оказался здесь — в Брайт Фоллс».

После такого внушительного старта мы не успеваем заметить, что, собственно, уже началась сама игра. Алан Уэйк бродит по парковке у какой-то придорожной закусочной и пытается поговорить с неким мрачным типом, копающимся в капоте обшарпанного «форда». Получив у типа ключ от своего нового дома, Алан садится в машину и поднимается по дороге на вершину холма.

Надо сказать, что практически все игровые действия постоянно комментируются голосом за кадром. Алан постоянно рассказывает о себе в прошедшем

времени: «Я сел за руль и pokrutil ключ зажигания. Машина завелась, и я поехал к тому холму на берегу озера». Периодически он впадает в раздумья и воспоминания, рассказывает о каких-то эпизодах из своей прошлой жизни и тому подобное. Нечто подобное было и в дилогии **Max Payne** — предыдущей работе Remedy — и задавало тон всей игровой атмосфере, а также здорово нагоняло саспенса.

Потом мы видим, как Алан останавливается и подбирает одинокого попутчика — невеселого усатого мужика в вязаной шапочке. «Странно, — говорит Алан. — В моем романе тоже есть эпизод, когда писатель подбирает по дороге попутчика». — «Ну да, который, конечно же, потом кого-то убивает». — «Да нет, вы знаете, там — в романе, убивают его...»

Далее события начинают развиваться как в добротном мистическом триллере. Впереди на дороге появляется машина, которая, похоже, врезалась в дерево. Кругом рассыпаны стекла и куски металла, а на асфальте лицом вниз лежит человек. Алан

Макс Пейн об Алане Уэйке



Сэм Лейк (главный сценарист проекта): «*Alan Wake* — это игра со вторым дном. Или даже с двумя днами. События, персонажи, случайности — на протяжении игры все это будет медленно наматываться на основной сюжетный стержень и в конце концов приведет к драматической развязке. Или даже к нескольким».

го, — лишь отрывочные куски технокдемок. Все, что вы до этого слышали, — не более чем слухи и предположения.

Мы замороженно смотрим на пространства огромной плазмы, на которой в это время происхо-

дит следующее: камера на высоких скоростях пролетает над верхушками гигантских по-

женщину своей мечты, написал книгу, которая оказалась главным бестселлером года. Все было просто отлично, пока однажды она внезапно не исчезла...

Камера на безумной скорости проносится по Брайт Фоллс, то взлетая вверх, то падая, пока, наконец, не забирается на высо-

кий холм и не показывает лицо рассказчика — писателя Алана Уэйка, который, раскинув руки, стоит на заледенелой траве и напряженно всматривается в какую-то точку высоко на небе.



Как видно на этом поучительном скриншоте — против творчества писателя Алана Уэйка восстала даже сама природа.



Движок Alan Wake способен генерировать поразительно красивые пейзажи буквально на лету.

резко тормозит, выбегает из автомобиля, носится между обломками... Как тут с гудением и ревом мимо проносится стотонный грузовик, который на полном ходу сминает машину мистера Уэйка вместе с сидящим внутри усатым попутчиком. Взрыв, затемнение...

В следующем кадре Уэйк просыпается на той же дороге уже глубокой ночью. Вокруг — никаких следов аварии, в руках — девятизарядный пистолет и фонарик. Совсем неподалеку — злополучный дом на холме. Писатель со всех ног несется вдоль дороги — рядом с ним, практически синхронно — лопаются лампы осветительных столбов. Алан ломится через бурелом, выбегает на деревянный подвесной мост и стремительно бежит к дому. Его путь, как и положено в триллерах, сопровождают страшные голоса, которые вещают что-то непонятное, но зловещее.

Как только Уэйк оказывается в двадцати метрах от крыльца, в доме одновременно во всех окнах гаснет свет, начинают зловеще стучать ставни, а с подокон-

ников падают горшки с цветами. Из гигантских колонок вдоль стен доносятся завывания ветра и жуткая музыка, а за спиной беллетриста вдруг возникает странное синее свечение и какое-то астральное существо, нашептывая что-то голосом загадочного попутчика, начинает идти прямо на Уэйка... Тот вскидывает пистолет, стреляет один раз, другой, третий, четвертый... Экран затемняется, в зале включается свет, и улыбающийся Макс Пейн собирает заслуженные аплодисменты.

Alan Wake, друзья, это сила. Из всего показанного на X06 мы так ничего и не узнали про геймплей, но уже готовы заранее записывать эту игру в хиты и культы. В Барселоне люди из Remedy сумели показать главное, что есть в Alan Wake, — удивительную атмосферу, закрученный сюжет и, главное, «фирменный» способ подачи этого сюжета. Пока что ясно, что по общему духу Alan Wake будет скорее напоминать обожаемый в нашей редакции Fahrenheit, нежели предыдущие экшен-опыты Remedy.



И кто бы мог подумать, что наш первый визит в Брайт Фоллс обернется впоследствии сущим кошмаром...

Что еще известно: Alan Wake будет построен по той же структуре, что и самые главные телевизионные триллеры эпохи (Сэм Лейк особенно любит упоминать «Остаться в живых» и «24 часа»). То есть вся игра окажется поделена на отдельные эпизоды, связанные одной сюжетной линией, но каждый — со своей цепочкой законченных событий. Как и в «Фаренгейте», где-то в середине каждого такого эпизода будет так называемая «развилка» — место, в котором можно сделать выбор, по какому пути сюжету двигаться дальше. Ну а всего же нам обещают какое-то невероятно количество реплеев и три абсолютно разных варианта концовки. Причем нам обещают, что можно будет не сделать за десять минут до титров выбор, «какой показывать финальный ролик», а чуть ли не в середине игры уже определить путь к развязке.

Ну и кроме того — у Remedy, как всегда, на высоте технологии. Как и в случае с двумя частями Max Payne, они умудрились создать очень красивый, но в то же время удивительно быстрый движок. На X06 мы видели крайне сырую версию для Xbox 360, но все красоты Alan Wake — вы не поверите — не тормозили ни разу. Плюс ко всему — к движку прикручена и крайне мощная физика. На барселонской презентации нам показали одну техническую сценку, в которой в Брайт Фоллсе вдруг разбушевался страшный смерч. Он вырывал из земли телеграфные столбы, поднимал в воздух заборы и автомобили, крошил доски на крышах, выдирав кирпичные блоки из домов, разносил по окрестностям снопы скошенного сена... Все, что попадало в поле действия урагана, — летало, ударялось, ломалось и падало, ровно как и завещал дедушка Ньютон.

Суммируя все, что выше, вспоминая тот факт, что Remedy хоть и делает игры по пять лет, но до этого самого дня выпускала только и исключительно хиты, а также учитывая, что разработка спонсируется лично Microsoft и недостатка уж хотя бы в деньгах у финнов возникнуть не должно... В общем, думая обо всем этом, нам очень хочется считать Alan Wake одной из главных игр будущего года. И разумеется, как только нам станут известны хоть какие-то новые подробности, вы, как обычно, узнаете о них первыми.

BioShock

ЖАНР: АКЦИОН/РОЛЕВАЯ ИГРА
ИЗДАТЕЛЬ: 2K GAMES
РАЗРАБОТЧИК: IRRATIONAL GAMES
ДАТА ВЫХОДА: ВЕСНА 2007 ГОДА

На X06 Microsoft с особой гордостью распространяла следующую новость: BioShock (тот самый экшен, который еще на лос-анджелесской E3 так сильно ударил по мозгам впечатлительным нам) отныне больше не считается «проектом для консолей нового поколения» и с этого самого дня носит гордое звание «эксклюзива для Xbox 360». Ну и PC, конечно же. Заполучив в свои руки один из лучших проектов E3, Microsoft с гордостью показывали на X06 новую пресс-версию этого экшена, для чего даже выписали в Барселону Кена Левайна, глав-продюсера Irrational.

Если вы по какой-то невероятной причине пропустили наш лос-анджелесский репортаж в июльском номере, то вот краткая вводная. Итак, BioShock это идейный наследник двух частей System Shock — неторопливый, но крайне навороченный экшен со всеми известными науке RPG-элементами. Сюжет происходит в некоем «ретро-футуристическом» подводном городе под названием Рипчур. Когда-то здесь проводились безумные эксперименты с загадочным генетическим материалом эдам, и в результате биогенной катастрофы все обитатели города в лучших традициях превратились в кровососущих зомби.

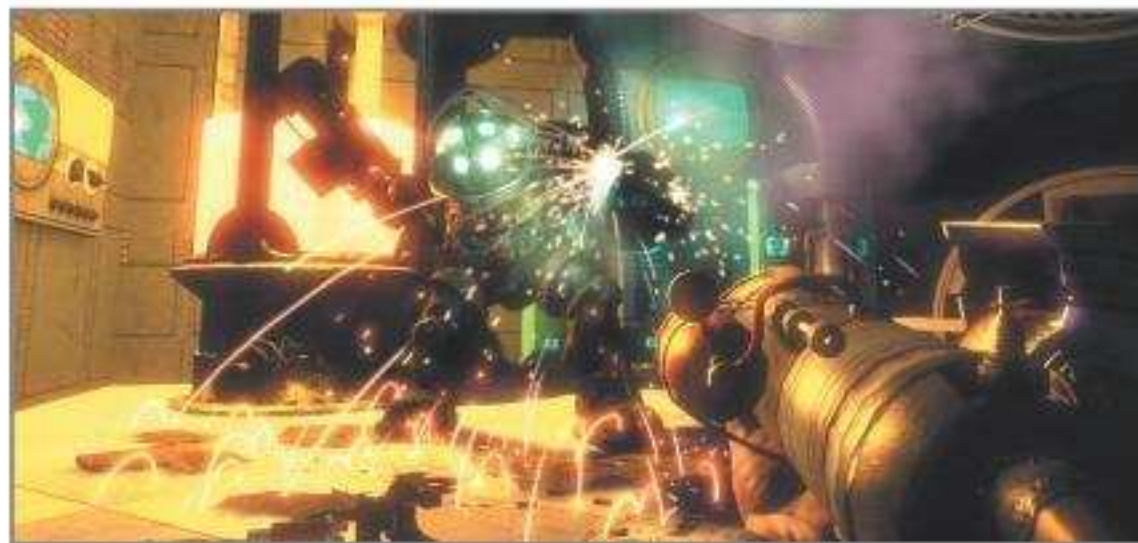
Едва оказавшись в Рипчуре, мы обнаруживаем следы каких-то жутких событий — разрушенные здания, трупы на улицах — и жутких существ в свинцовых костюмах, которые курсируют по городу в поисках свежих образцов эдама. Кто они и откуда взялись, решительно непонятно, однако разработчики называют их скромно — Big Daddy, то есть «большие папаши». «Папаши» бродят по уровням и опекают «маленьких сестричек» — неких стремных девочек в трогательных платьицах. Девочки безумно крутят глазами, ежеминутно харкают кровью, тонкими голосами говорят жуткие вещи и — главное — большими шприцами вытягивают из всех окрестных трупов эдам.

Демка, которую показывали на X06, условно называлась «Охота за папашей», и в ней — совершенно верно — мы на протяжении получаса охотились на закованного в броню левиафана. Едва на экране показались первые кадры, а из колонок зазвучали жуткие зву-

ки, мистер Левайн оживился и разразился длительной речью. Смысл ее сводился примерно к следующему: BioShock — очень непростая комплексная игра. Это не шутер в типичном понимании этого слова, это игра о том, как важно вовремя принимать правильные решения и как вовремя обращать проблемы себе на пользу. Игра о том, как суметь превратить даже случайную ошибку во что-то полезное.

В первую же минуту новой демки мы сталкиваемся с неким существом под названием сплайсер. На вид — это нечто человекоподобное в докторском халате и с головой, наглухо обмотанной тряпьем. Едва завидев нас, сплайсер издает протяжный

сплайсера выдвигается сладкая парочка из «сестрички» и «папаша». Кен Левайн по ходу объясняет, что вот сейчас «сестричка» высосет из мертвого тела весь эдак, а наша задача — вовремя этот эдак украсть (исключительно для личных целей: сделать пару генетических апгрейдов, отрастить какую-нибудь новую конечность и т.п.), причем всю эту гнусную операцию нужно проделать до того, как нас заметит «папаша». Мы, нутужно изображая stealth, пытаемся подобраться к «сестричке», но чертова девочка внезапно оборачивается, делает страшную гримасу (лицевая анимация, да и вообще все технологии BioShock — это тема для отдельного разговора) и издает пронзительный визг.



«Большой Папаша» попал под раздачу. Палить по этой бронированной туше из обычного оружия — практически бесполезно. Нужно срочно включать мозг.

BioShock и мозг



Кен Левайн (ведущий продюсер проекта): «BioShock — это вам не какой-нибудь рельсовый шутер, это игра, в которой определенно нужен мозг. Здесь любую случайность можно обратить в пользу, а из каждой, даже самой страшной, неприятности найти простой и изящный выход. Главное — знать правила, по которым живет окружающий мир».

вой и буквально на глазах «сгорают» в воздухе, оставляя за собой след из горячего пепла. Собственно, это его тактика: телепортироваться за спину и попытаться удушить вас своими костлявыми руками. Впрочем, на деле это получается у него крайне редко — после нескольких минут веселых салочек и шести пущенных в живот разрывных пуль сплайсер, хлюпая разорванными внутренностями, падает на пол.

Далее начинается самое интересное. Через некоторое время мы слышим тяжелые шаги и дартвейдеровский хрип и видим, как к распотрошенному телу

«Папаша», до того мирно стоявший в стороне, тут же (смешно, как Винни-Пух, махая в воздухе руками) совершает в нашу сторону два длинных прыжка и без всяких предисловий тяжелой металлической перчаткой делает то, что в определенных кругах называется «пропечатать в гудок». То есть со всего маху дает главному герою по лицу. Далее с жутким ревом он достает из заплечного мешка какое-то страшное кайло и начинает что есть силы лупить им в пол, пытаясь всячески нас достать. Кайло летает в воздухе, от всей окрестной мебели разлетаются щепки, а со стен сыпется кафель и штукатурка.



Не пропустите момент: едва в атмосфере запахнет дракой — сплайсер тут же попытается раствориться в воздухе.

Мы пытаемся стрелять из револьвера, потом — из дробовика, но пули просто отлетают от скафандра «папаша» и падают на пол. Мы бежим (благо хоть это мы можем делать лучше, чем он), случайно заворачиваем за угол и...

Внезапно натываемся на камеру слежения, над головой включается сигнализация и откуда-то с потолка на нас, махая лопастями, уже летят маленькие куски железа с вмонтированными пулеметами. Нажатием большой красной кнопки «выкл» Кен Левайн отключает охранную систему, быстро подбегает к упавшим на пол турелям и на глазах удивленной публики начинает переплавлять у них внутри какие-то важные проводки. Для всей этой операции используется скилл с говорящим названием «хакнинг»: взломав систему защиты и перенастроив летающие турели, мы обзавелись хорошими союзниками, которые отныне будут следовать за нами и атаковать все, что неправильно движется.

Пока мы изображали хакеров, вокруг сложилась достаточно забавная ситуация: с одной стороны длинного коридора показался разъяренный «папаша», который, наострив кайло, тут же ринулся на нас. С другой стороны — к нам, теряя по пути жженные тряпки, мчится еще один сплайсер. «Помните, как я говорил, что в BioShock даже случайную неприятность можно пустить себе на пользу? — неожиданно чуть ли не кричит над ухом Кен. — Вот здесь как раз этот случай».

Далее на экране начинается форменная сорокинщина: мы видим, как главгерой выставляет вперед свою правую руку и прямо в центре ее ладони появляется жуткий черный шрам. Пальцы костенеют и покрываются бугристыми венозными жилками, а из шрама медленно выползает отвратительнейший зеленый гнойник размером с теннисный мяч. Он сочится жижей и сукровицей, пульсирует, лежа на руке. Вся эта сцена выглядит настолько тошнотворно, что кто-то из журналистов, зажав рот, быстро выбегает из зала с выпученными глазами. Кен же тем временем объясняет, что выдавливание, извините, гнойников — это на самом деле одна из шестидесяти (!) наших генетических сверхспособностей. Метнув этот гадкий мячик в «папашу», мы переведем на него «генетические стрелки» и сплайсер внезапно увидит в стопудовой бронированной туше своего главного врага.

Сказано — сделано. Пока «папаша» пытается соскрести с акваланга зеленую слизь, сплайсер уже вовсю раздает ему пощечины, а над потолком кружат наши перепрограммированные турели и орошают все происходящее пулеметными очередями. Дискотека





продолжается еще пару минут, пока все, кроме «папаши», не падают на пол. Изрядно потрепанный, но все еще живой кустом временем все ближе и ближе подбирается к нам. Мы вжимаемся в стену и уже готовимся вспоминать молитвы, но тут глаз замечает в углу бесхозные баллоны с пропаном...

Что происходит дальше — словами не описать. Ловко уклонившись от взмаха «папашиного» кайла, главгерой включает очередную генспособност: вокруг его рук появляется легкое свечение, и он, точно джедай, принимается на расстоянии поднимать баллоны в воздух и с силой швырять в бронированную тушу. Потом в ход идут ящики, табуретки, куски арматуры — зажигательные бомбы, которые в нас кидает еще один прибежавший на шум сплайсер... Выдержав на ногах пять или шесть прямых попаданий, «папаша» наконец-то заваливается на бок, кричит и, продавливая пол и разбивая кафель, падает лицом вниз. Оглядевшись по сторонам, мы обнаруживаем в углу забившуюся между ящиками «маленькую сестричку». Помахивая разводным ключом в руках, мы медленно приближаемся к ней, сестричка всхлипывает, пугается назад, в последний момент закрывает лицо руками и... Демка неожиданно заканчивается. Как обычно — на самом интересном месте.

Переводя дух и пытаясь справиться с мыслями. Мы, признаться, были снова приятно удивлены. В целом на сегодняшний момент геймплей BioShock кажется нечто средним между F.E.A.R. и System Shock 2. От F.E.A.R. здесь есть потрясающая динамика и некая «тяжеловесность» перестрелок, от System Shock — «стелс», все эти «хакерские» штучки, генетические способности и враги, которые не уступают, а чаще и превосходят по силе главного героя.

Если же делать какие-то промежуточные выводы, то на X06 BioShock лишний раз подтвердил все наши предыдущие прогнозы. Это как минимум проект AAA-уровня, экшен высочайшего класса и на текущий момент пока что самая ожидаемая игра следующего года. Кстати, там же, в Барселоне, наконец-то была уточнена и дата релиза — и теперь вместо расплывчатого «2007» разработчики уверенно говорят: «весной, возможно даже ранней». Мы же, уже буквально трясаясь в предвкушении, ждем.

Fable 2

ЖАНР: РОЛЕВАЯ ИГРА
ИЗДАТЕЛЬ: MICROSOFT
РАЗРАБОТЧИК: LIONHEAD
ДАТА ВЫХОДА: 2007 ГОД

Вообще, если говорить начистоту, то Fable 2 — это до сих пор рабочее название игры. Питер Мулинье, оказавшись на X06 с одним ноутбуком и тремя карандашными скетчами, абсолютно честно нам признался: ничего больше он показать сейчас просто не может. Не потому что секрет и тайна, а потому что ничего хотя бы отдаленно напоминающего игру у Lionhead сейчас на руках попросту нет. Зато есть куча идей, планов и три абсолютно разных дизайн-документа.

Спустя много лет Питер наконец-то снова занялся не маркетингом, а разработкой игр — в Fable 2, как и в первой части, он числится на роли главного дизайнера. В Барселоне, сидя в небольшой комнатке на «минус первом» этаже Hesperia Tower, он самолично отпирал двери, запуская внутрь пять-шесть журналистов и в последующие сорок минут читал лекцию на тему «каким я вижу будущее ролевых игр». Будущее, как обычно это и бывает у Мулинье, оказалось самым диким, невероятным и безумным.

Итак, морально готовьтесь: отныне по коварному замыслу дяди Пети мы будем жить в не просто живом, но еще и постоянно развивающемся мире. Причем это самое развитие целиком и полностью зависит от вашего поведения. Простой пример: Питер показывает скетч с изображением маленького палаточного лагеря посередине лесной поляны. Что случится с этим лагерем через десять игровых лет? На его месте может спокойно возникнуть небольшая деревня из пяти домов. А что

случится еще через десять, когда в деревне вырастет первое поколение взрослых мужчин? Правильно, она уже разрастется до размеров небольшого поселка. И так дальше, по нарастающей. С течением времени с поляны пропадут палатки, потом исчезнет сама поляна, да и вообще весь лес — и уже через пятьдесят лет на том месте, где когда-то скрипели дубы, появит-

следствий формируется сюжет... Да, мы — если что, чуть ли не дословно приводим здесь то, что говорил сам Мулинье. На всеводящие или более конкретные вопросы маэстро предпочитал отвечать просто и незатейливо: «Увидите». Увидим, ага.

Далее — действие Fable 2 развернется спустя полтысячи лет после событий первой части. Поначалу вы, как обычно,

Очередная мудрость от Мулинье

Питер Мулинье (главный дизайнер Fable 2): «Уже долгие годы все говорят о том, как это здорово, когда в игре есть разветвленный сюжет. Но ведь это — тупик! Поэтому я скажу по-другому: как это здорово, когда игра сама может переписывать сюжет под игрока. Создавать вокруг него события — каждый раз новые, каждый раз неожиданные».



ся большой многолюдный город, с церковью, рынком и булыжными мостовыми...

Впрочем, если мы, впервые оказавшись в лагере, сожжем палатки и вырежем на корню всех его обитателей, на месте поляны так и останется поляна. Ну разве что через пятьдесят лет кто-то найдет на ней чьи-нибудь кости.

Именно по этой концепции и будет строиться весь основной геймплей Fable 2. В этой игре не будет сюжета в нашем привычном понимании этого слова. Все события, которые происходят на экране, — следствия других событий и поступков, совершенных ранее. Одно следствие накладывается на другое, накладывается на третье, и в итоге такой вот последовательностью

никто и звать вас никак. Вы начинаете свою жизнь полунимом беспризорником, чтобы потом — спустя тридцать, а может, сорок лет — просыпаться каждое утро на бархате под балдахинами и с гордостью носить какой-нибудь знатный титул и считаться главным героем королевства.

Впрочем, путь к успеху во второй части заметно усложнился. В Fable 2 уже мало быть просто «злым» или «добрым» героем. Теперь вам надо еще и определяться с социальным статусом — кто вы, бедняк, богач или (хе-хе) «средний класс»?

От того, как вы станете играть, какие поступки и действия совершать, во что вкладывать свои потом и кровью заработанные деньги, будет зависеть и конечный результат. В конце своей игровой жизни вы можете с одинаковым успехом прозябать в уютной лачуге, кутаясь в тряпье, или спать на соболях и кушать омара на золоте.

Способов заработать деньги в Fable 2 будет масса — просто обчищать карманы всех убитых монстров уже отнюдь недостаточно — таким образом вы, дай бог, за всю жизнь накопите на простенький комплект доспехов и съемную конуру где-нибудь под сточной канавой. «Злым» заработать на бутерброд с икрой значительно проще — они могут грабить чу-



Пара кадров официального трейлера Fable 2 — это практически все, что Мулинье и Ко готовы показать на сегодняшний день.



Дядя Петя с удовольствием говорит о судьбах ролевых игр в индустрии, но из своего собственного проекта вместо нормальных скриншотов показывает концепт-арты.

жие дома, работать сутенером (!) или наемным киллером (чем грязнее работенка — тем выше гонорары), наконец — заниматься банальным рэкетом. «Добрый» будет сложнее. Им уже понадобится вкладывать деньги в чужой бизнес, ввязываться во всякие авантюрные приключения вроде поиска кладов, а также заниматься операциями с недвижимостью. Проще говоря — покупать дома и сдавать их в наем. А чтобы копить наличность было интереснее — на внутриигровые деньги нам разрешат покупать новые кусочки игрового «контента». Открывать новые подземелья, катакомбы, замки, лабиринты, секретные области и т.п.

Впрочем, погоня за состоянием — это еще не самое интересное из того, что должно оказаться во второй части. Мулинье решил развить идею с «женитьбой» из оригинального Fable, и теперь у вас помимо супруги могут также быть и дети. Причем все эти семейные ценности нужны не просто так для «галочки», каждый ваш новый народившийся отпрыск — прямым образом влияет на, простите, геймплей. Ребенок меняет ваш образ жизни, а соответственно, и глобальный ход игрового сюжета. Звучит это, конечно, заманчиво, но как выглядит на практике — появляется ребенок, открываются новые квесты, или как? Не верится, что все должно быть так примитивно.

Кроме того, Мулинье особенно подчеркивает, что Fable 2 — это первая в мире компьютерная ролевая игра, где главный герой носится по подземельям и рубит бошки гоблинам, находясь на восьмом месяце беременности. Да-да, все верно — теперь в начале игры вы сможете выбрать свой пол, и если вдруг решите играть за женщину, то го-

товьтесь впоследствии тяжело сносить все девять месяцев беременности. Никакого декретного отпуска, обследований и йоги — в игровом смысле разросшийся живот будет серьезно мешать рукопашным поединкам и портить общее физическое состояние. Кроме того, не забывайте про всякие неожиданности, связанные «с интересным положением». Что если «на боссе» вдруг начнутся схватки, а? Жуть!

Что еще? Еще Мулинье обещает сделать в Fable 2 очередной революционный файтинг с большим упором на физику. То есть махать мечом или там оглоблей вы будете по всем законам Ньютона. Простой пример: в узком коридоре вы не сможете размахнуться мечом с плеча — клинок просто будет биться о стены и мешать движению. Такой же «физической» станет и магия — то есть один случайно пущенный файербол легко учиняет пожар, разряды молний отлично пройдут сквозь воду, ну и так далее.

Ну и как обычно, для куки — в Fable 2 нам также обещаются революционные технологии, революционная графика и еще штук сто остальных «революционных» features. Однако на сегодняшний момент ни дядя Петя, ни кто бы то ни было другой не показали из игры ни одного самого завораживающего скриншота. Microsoft, правда, еще в мае обнародовала официальный трейлер — но... что нам, собственно, трейлер? Живых кадров из игры в нем вполне может и не быть.

Так или иначе все, что нам сейчас остается, так это только верить на слово Питеру Мулинье. И хотя этот человек — чего уж тут скрывать — в итоге делает раз в десять меньше, чем обещал, того, что получается, всегда хватает на крепкий хит.

Gears of War

ЖАНР: ACTION
ИЗДАТЕЛЬ: MICROSOFT
РАЗРАБОТЧИК: EPIC GAMES
ДАТА ВЫХОДА: 7 НОЯБРЯ 2006 ГОДА (XBOX)

Если у Microsoft и есть своя «писаная торба», то это, безусловно, игра Gears of War. MS-корпорация вот уже второй год носится с этой игрой по всем мировым выставкам, упоминает ее в среднем в каждом третьем пресс-релизе и непременно включает официальный трейлер во все публичные показы. Gears of War — это то, что называется «проектом второго поколения» для Xbox 360. «Папа Unreal» Клифф «CliffyB» Блэжински в роли главного дизайнера, мощнейший движок Unreal 3, по-ки-

даться стартовой линейкой проектов, на Xbox 360 уже вовсю готовятся к приходу «второго поколения». Понятно, что в такой боевой обстановке заявлять о том, что помимо волшебного MS-ящика Gears of War выйдет на каких-либо других платформах, было бы банально глупо и экономически невыгодно. Тем не менее о том, что в следующем году эта игра появится и на PC, до этого момента не говорил только ленивый. КлифффиБи на X06 еще раз признался «Игромании», что работы по выпуску PC-версии не просто «планируются», а «уже давно идут» и хотя официального анонса как не было, так и нет, в выходе Gears of War на персонках можно быть уверенным процентов эдак на 99.

Теперь о главном. Если до

КлифффиБи и Мадонна

Клиффорд «CliffyB» Блэжински (создатель сериала Unreal, главный дизайнер Gears of War) на вопрос «Игромании» о том, почему он так часто меняет свой имидж: «Я просто люблю это делать. В смысле, менять имидж. Прямо как Мадонна. Что? Говорите, Мадонна — отстой? Ну да, отстой. Зато я — молодец».



ношному динамичный и не по-детски жесткий геймплей, а также строгий M-рейтинг, четко говорящий о том, что «тут все серьезно».

Эта игра — первый упреждающий удар Microsoft в осенней войне на рынке консолей. Пока PlayStation 3 только-только готовится появиться на свет и разро-

сегодняшнего дня вы вообще ничего не знали об этом проекте (подсказка: как можно чаще смотрите «Видеоманию»), то вот небольшая вводная. Итак, по сюжету мы играем роль человека по имени Маркус Феникс — солдата с мрачным прошлым и усталым выражением глаз. За-



Да, друзья, вы не ошиблись: это реальный кадр из Gears of War. Ну и кто после такого будет еще говорить что «графика в играх — это не главное»?



Проходят годы, а гады в видеоиграх остаются все теми же страшными и гнусными инопланетянами. Хоть бы раз на Землю напал кто-нибудь попроще...



Герои Gears of War одеты по моде последней части Unreal Tournament и держат в руках пушки, которые в реальной жизни не поднимут и пять человек.

гремев на нары при достаточно мрачных обстоятельствах, Маркус долгое время сидел в тюрьме, пока от правительства Земли не пришел приказ — всех солдат, еще способных держать оружие, — срочно освободить, забрить и мобилизовать. Ах да, совсем забыли сказать — в этот самый сюжетный момент на дворе стоит мрачное будущее, а человечество вот уже много лет ведет войну с армиями «саранчи» — зубастых инопланетян, напавших на нашу планету.

Номинально Gears of War это экшен с видом от... э-э-э... из-за плеча главперсонажа. Такой, знаете, переходный вариант между классическим шутером аля Unreal и каким-нибудь TPS вроде Tomb Raider. Еще проще: по геймплею Gears of War очень похож на Resident Evil 4 (если это вам, конечно, о чем-то говорит), разве что динамики в творении Клиффи и Ко в сто, если не в тысячу раз больше.

На пресс-конференции Microsoft Блехински демонстрировал некий кусок из одиночной игры, а на второй день X06 в демо-центре Hisperia Tower была доступна полноценная мультиплеерная версия, которую могли пощупать все журналисты.

За те двадцать минут, что мы яростно отстреливали головы представителям европейской игропрессы, четко можно было понять только одно: Gears of War — это хит. Могучий, дружный, сильный, настоящий хитище. Игра, которая для Xbox 360 может легко стать новым Halo, а на PC сделаться культом уровня Half-Life. Gears of War натурально завораживает; настолько мощно «вживает» в се-

бя, что, дергая за стикеры Xbox-контролера и неотрывно глядя на монитор, ты постоянно находишься в состоянии, близком к трансу.

По экрану же в это время бегают густополигональные и отлично отрендеренные люди в серых бронекостюмах и нещадно отстреливают бойцов «саранчи» из огромных пушек. Сама стрельба, кстати говоря, сделана довольно оригинально: «прицел» в этой игре отсутствует как таковой. Пока вы бежите, ползете или перекатываетесь из стороны в сторону, стрелять можно только наугад. Однако как только вы остановились и вскинули пушку на плечо — включается специальный «снайперский» режим.

Еще в Gears of War крайне часто случается то, что в военных брошюрках называется close combat — то есть перестрелки на предельно короткой дистанции, часто переходящие в натуральный мордобой. Когда со всех сторон гудят штурмовые пулеметы и прет саранча — лучшей тактикой будет найти

War это чуть ли не тактическая игра. Что, конечно же, совсем не так. Это — яростный, жестокий, варварский экшен, игра, в которой в ближнем бою можно включить на стволе пулемета электролезвие и, насадив на него противника, буквально распилить того пополам. Брызги крови на весь экран, звуки чавкающего мяса и распиливаемых костей — поверьте, это еще не самая жестокая сцена из тех, что способна генерировать эта игра.

Далее: в процессе мультиплеерных ристалищ в геймплее обнаружилась одна интересная фишка. В Gears of War такое банальное для всех шутеров действие, как «перезарядка оружия» было превращено в отдельную мини-игру. Теперь, нажав на кнопку «reload», вы замечаете, как внизу экрана начинается скакать шкала «зарядки». В тот момент, когда шкала будет находится

отметкой «быстро» — нужно еще раз нажать кнопку, и в случае успеха главгерой сменит магазин за считанные мгновения. Если же вы, наоборот, ошиблись и хлопнули по кнопке рядом с отметкой «медленно», то Феникс будет копать несколько долгих секунд — которых саранче зачастую достаточно, чтобы быстро свалиться откуда-нибудь сверху и откусить бравому морпеху голову. Казалось бы — «перезарядка» — суть ничто, мелкая деталь... а так оживляет геймплей.

Что же касается всего остального, то помимо мультиплеера в Gears of War будет, естественно, и одиночный режим. В сингле нам обещается сюжет, полный патетики и драматизма, невероятно нахальный и хитрый AI, один миллион по-голливудски срежиссированных скриптовых сцен, возможность управлять боевой группой из четырех электронных напарников и, конечно же, самые разнообразные миссии.

Мы, как обычно, обещаем держать вас в курсе всех новостей относительно Gears of War, и как только в наши руки попадет Xbox-издание (а это случится уже в ноябре) или если мы вдруг узнаем что-то новое про PC-версию, вы тут же прочитаете об этом на страницах «Игро-мании».



какое-нибудь укрытие и, подняв над головой пушку, палить по гадам вслепую.

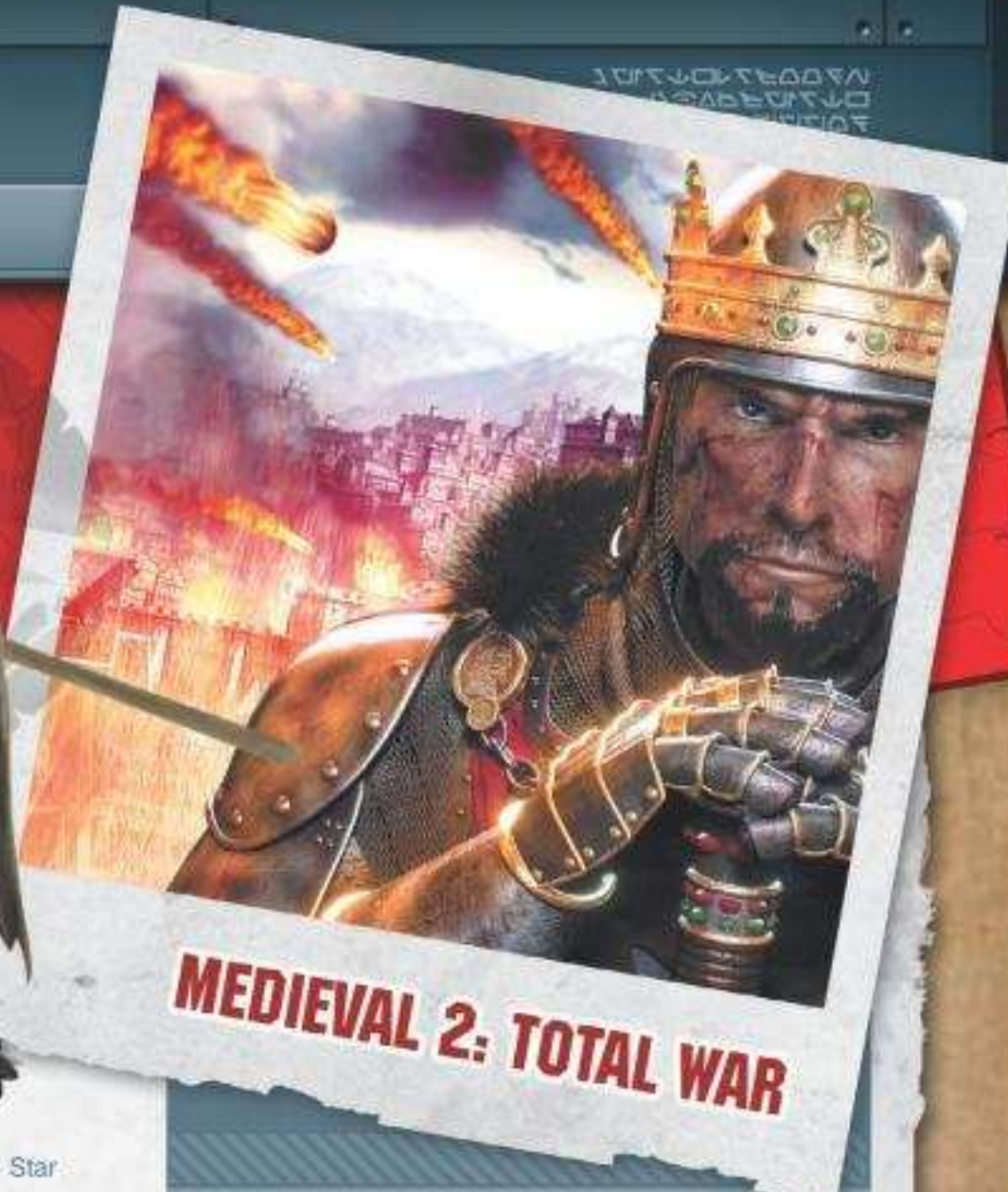
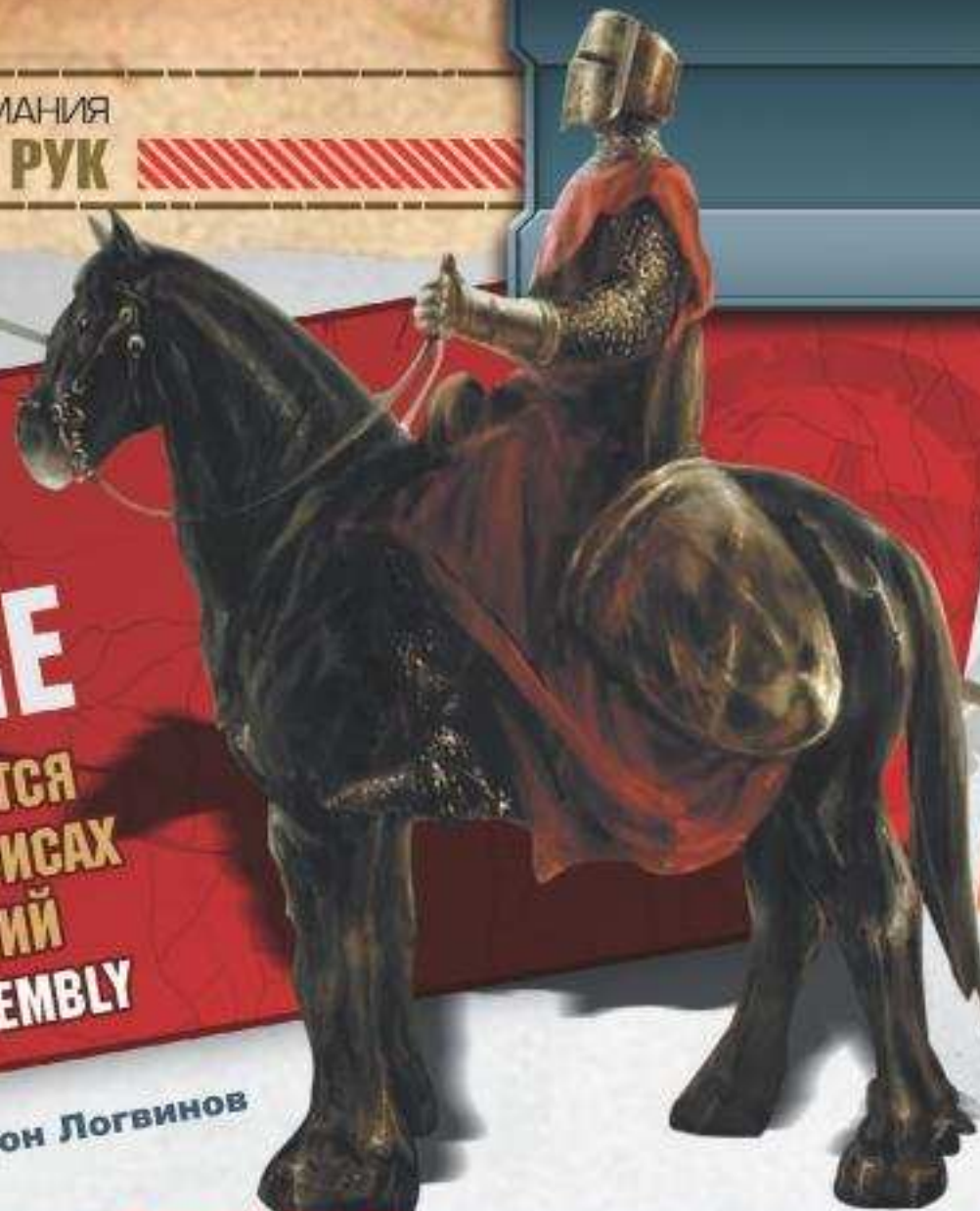
Вообще, все эти позиционные игрища — «слепые» очереди из-за укрытий, прятки за обломками арматуры, движение перебежками — создают мнимую иллюзию того, что Gears of



SEGA HARDCORE

«ИГРОМАНИЯ» СПАСАЕТСЯ
ОТ ТЕРРОРИСТОВ В ОФИСАХ
АНГЛИЙСКИХ ОТДЕЛЕНИЙ
SEGA И CREATIVE ASSEMBLY

Антон Логвинов



MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

Что?
Как?

Sonic в качестве аперитива, **Medieval 2: Total War** как основное блюдо и Yakuza с Phantasy Star Universe на закуску.

Приняв приглашение японского гиганта, примчаться в Лондон, потом отправиться на юг от него в западный Сассекс и захватить там в Southwater Business Park.

12 августа, аэропорт Хитроу. Некогда предмет английской гордости превратился в национальный позор. Тысячи людей толпятся у входа в зал отлетов. Везде неразбериха, бесплатный кофе и вежливые спецназовцы (да, такие бывают). Несколько часов томительного ожидания, и сотрудник British Airways спокойно объявляет, что рейсы до 15:00 отменены (всего-то 1000 штук) и всем нужно немедленно покинуть территорию аэропорта. Граждане хлопают глазами. Вскоре следуют объявления иной тональности, и площадь мгновенно пустеет, а до нас доходит — мы попали. Потом будут веселые выходные в Лондоне, повторение ситуации, мучительный вылет, потеря ноутбука. А все это — чтобы несколько часов поиграть в **Medieval 2: Total War**.

Средневековье в западном Сассексе

10 августа. Мы еще ничего не знаем о предстоящих приключениях и, продрав глаза, спешим на улицу, где нас уже должен ждать водитель **SEGA**. В команде — ваш покорный слуга, девушка Наташа из еще одного отечествен-

ного игрового издания и представитель «Софт Клуба» (кстати, имейте в виду — игры **SEGA** в России издают теперь они) Сергей Амирджанов.

Опоздавший на несколько минут водитель оказался индусом, плохо понимающим английский. Первый же вопрос водителя вводит всех присутствующих в ступор:

— А вам куда ехать?

— Ну, вообще-то это вы должны знать.

Почесав в затылке, индус начинает штудировать свой PDA.

— Вам сюда?

— Ну мы же сказали — это вы должны знать.

Вскоре мы покидаем черту города и устремляемся на юг в сторону западного Сассекса. Проходит полчаса, вокруг — зеленые луга и красивые домики. Потом еще полчаса. И еще. Картинка в окнах становится все более безжизненной. Наконец индус останавливает машину возле тупика с огромным знаком STOP. Несколько минут нервно роется в своем PDA и в отчаянии поглядывает на GPS. Если верить электронной машинке, мы находимся на краю цивилизации. Подумав еще минуту и поглазев на красный знак, индус изрекает:

— Наверное, вам сюда.

Проникнув простотой ответа, начинаем объяснять:

— Мы едем в Creative Assembly, это разработчик видеоигр. Не думаем, чтобы они тусовались под знаком STOP.

— Тогда мне нужно вернуться к развилке.

ЖАНР:

СТРАТЕГИЯ

ИЗДАТЕЛЬ:

SEGA

РАЗРАБОТЧИК:

CREATIVE ASSEMBLY

ПОХОЖЕСТЬ:

СЕРИЯ TOTAL WAR

МУЛЬТИПЛЕЕР:

ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ

ДАТА ВЫХОДА:

14 НОЯБРЯ 2006 ГОДА

ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ:

WWW.TOTALWAR.COM

Проницательность индуса продолжает удивлять нас. Вид за окном неожиданно становится очень красивым. Читаем указатели и понимаем, что мы в каком-то парке. Стоит пояснить, что Creative Assembly находится в местечке под названием Southwater Business Park. Видимо, последнего слова в названии индусу хватило, чтобы завести нас в национальный парк.

— У вас корпоративная вечеринка на природе или что-то вроде?

— Чего?..

— Ну там крикет, лошади, дынц-дынц?

— Нет, мы едем в Creative Assembly, это разработчик видеоигр. Лошади в их играх есть, но не настоящие.

Возвращаемся к развилке. Индус с деловитым видом вновь поворачивает не туда.... Потом еще раз. Наконец мы въезжаем в злополучный Southwater Business Park. Казалось бы, на этом можно вздохнуть спокойно, но наша машина вновь останавливается явно не там, где надо, — возле ворот с надписью IBM UK. Индус радостно изрекает:

— IBM, компьютеры, клик-клик. Вам сюда!

Мы, собрав всю свою вежливость в кулак:

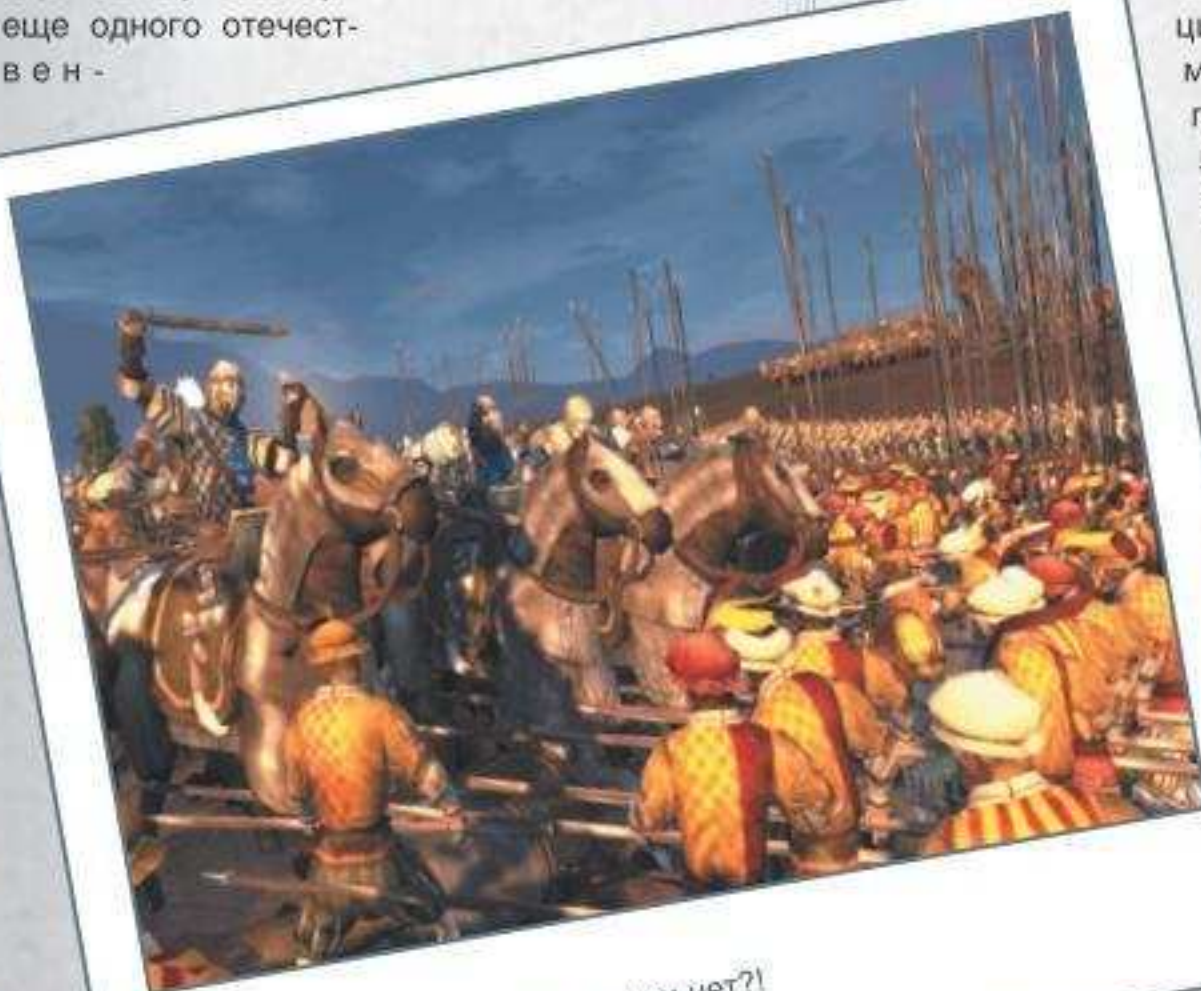
— Нет, нам в Creative Assembly, это разработчик видеоигр.

— Ну, это же IBM — компьютеры, игры, все такое!

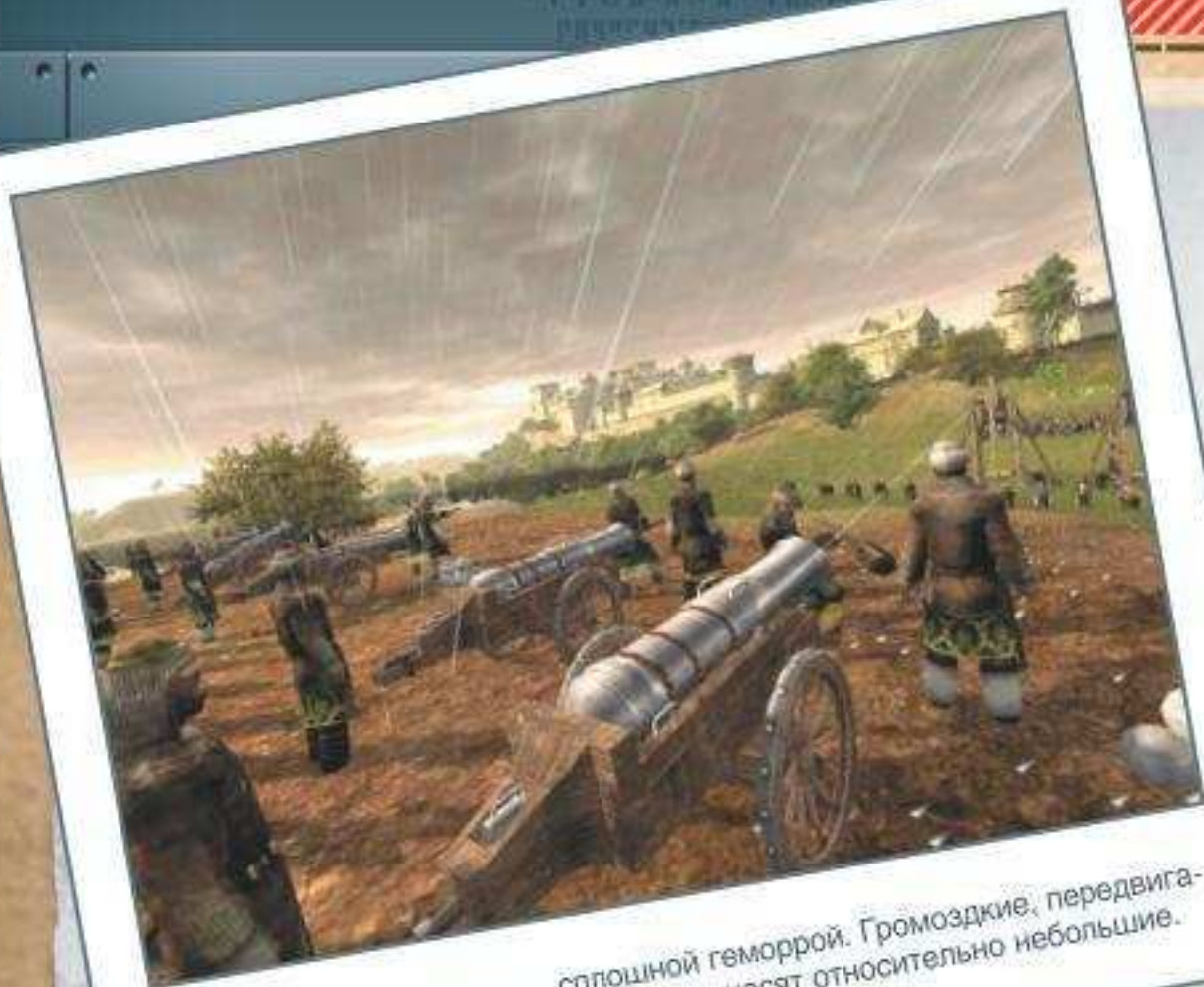
Занавес... Да здравствует Индира Ганди!

К делу

Наконец мы прибываем в пункт назначения. Английское отделение Creative Assembly поселилось в милом таком особнячке посреди очень тихого и маленького городка. Эта



Ну вы будете платить за газ или нет?!



Средневековые пушки — сплошной геморрой. Громоздкие, передвигаются медленно, да и повреждения наносят относительно небольшие.



Жаль, что наблюдать за подобными сценами во время боя нет времени. Серия Total War всегда отличалась избыточной зрелищностью.

студия не занимается разработкой серии Total War — лишь кураторством и общением с японским владельцем. Нас встречает **Марк Саванс**, креативный директор компании, и проводит в комнату для презентаций и видеоконференций.

— С австралийским отделением так общаетесь? — замечаем мы.

— Именно. Часто приходится оставаться допоздна, чтобы обсудить все вопросы. Сидишь тут ночью, а они там только на работу подтягиваются — вселенская несправедливость! Ладно, сегодня я покажу вам две версии — ту, что мы крутили на E3, и другую, поновее. И дам вам поиграть.

Как и ожидалось, Medieval 2: Total War — это не огромный шаг вперед для всего франчайза, а полировка уже имеющихся идей. Взят движок **Rome: Total War**, первый Medieval, и оба они вылизаны до блеска. Игровая карта со времен Rome мало изменилась, однако есть одно маленькое, но очень важное визуально-звуковое отличие — озвучка. Ее стало больше. Игра теперь выглядит намного дружелюбнее и живее.

— Объем речи в игре практически удвоится. Очень много внимания мы уделяем актерской игре, эмоциональности и интонациям, — говорит Марк.

Мы раздаем первые указания. Играем, кстати, за англичан (чтобы принимающей стороне было приятнее). Система набора войск изменена. Теперь можно нанять не один, а целых три отряда за ход. И чем дальше, тем больше. Так что сколачивать армии получится намного быстрее.

Неожиданно глаз натывается на товарища в черном, который бродит по карте. «Это наемный убийца», — говорит Марк. Он отлично работает в паре со шпионом. Первый разведывает обстановку в городе, а второй пакостит. Например, мы попробовали «убрать» неугодного генерала. На экране появился ролик, в котором убийца, пробравшись мимо охраны, убивает беднягу.

— Роликам, кстати, мы тоже уделили большое внимание. Теперь их очень много, они стали красивее, разнообразнее, и вариантов развития событий в них тоже множество. Например, «убийца терпит неудачу и убегает», «убийцу ловят охранники» и так далее. Плюс ролики для значимых событий — открытие пороха, возведение вашего первого

собора... Впрочем, если это вам не понравится, то можно и выключить.

Мы наконец делаем несколько ходов и дело доходит до боестолкновения. Тут сюрпризов со времен E3-демонстрации мало. А вот графика заметно шагнула вперед. Разработчики сделали воинов как можно более отличающимися друг от друга и добавили им очень много анимаций.

— Мы теперь используем motion capture. Раньше у воинов было по два удара максимум. Теперь же бойцы не просто дерутся друг с другом, они постоянно оглядываются в поисках противника, реагируют на изменение ситуации. Вот, смотрите, этот истекает кровью, но продолжает сражаться, использует всевозможные блоки и широкий спектр ударов. Он буквально хватается за жизнь.

Битва тем временем подошла к концу. Должны сказать, что от игре к игре AI противника у Creative Assembly только хорошеет. Кстати, теперь игрок волен решать, что делать с военнопленными — казнить или помиловать их. Это, прежде всего, влияет на характер генерала. Тот, кто казнит всех налево и направо, прославится в народе кровожадным мясником. Если вы поставите такого человека управлять недовольным городом, то гражданские волнения вполне могут стихнуть. Ну а отпустив пленников, можно повысить репутацию генерала, что привлечет на его сторону опытные войска. Да и в благополучном городе под его руководством жители будут счастливее.

Очень большое внимание на этот раз уделено дипломатии. Папа Римский по-прежнему дает задания и внимательно следит за вашими действиями. Нужно укреплять веру, давить еретиков. Но самым интересным является процесс переговоров. Во-первых, они теперь озвучены и проходят очень эмоционально. По одному только тону приветствия уже можно понять, как к тебе настроена другая сторона. Во-

вторых, теперь игрок располагает куда большей информацией — можно посмотреть, насколько развита другая сторона, какие у нее есть союзники и противники. Искусственный интеллект тоже не отстает — он прекрасно помнит прошлые встречи с вами, учитывает ваши прошлые поступки и политики. Если вы предадите компьютер, то он обязательно это припомнит.



На следующий день мы отправились в главный офис SEGA UK за порцией новых впечатлений. Нам показывали двух новых Соников (один для PS3 и шикарный **Sonic Rivals** для PSP), **Yakuza** и **Phantasy Star Universe**. Из них на PC выходит лишь последняя — новая action/JRPG с поддержкой онлайн-режима.

Но самое интересное произошло, когда мы, дабы убить время, поигрывали в холле в замечательную **Full Auto** на Xbox 360. Незнакомый нам человек, наблюдавший за процессом, изрек:

— Кстати, ребят, а вы знаете, что мы, возможно, скоро выпустим ее на ПК?

— Не-а.

— Ну вот и я вам этого не говорил... ■



Перед началом боя теперь демонстрируется не только количество воинов у обеих сторон, но и соотношение сил (это не одно и то же).

Как только до нас доходят первые подробности о еще не вышедших играх, мы тут же делимся с вами свежими фактами со страниц «Первого взгляда».

Детальный, подробный и обстоятельный отчет обо всем интересном, что на данный момент известно о той или иной сильно ожидаемой игре.

Если разработчики находят силы ответить на вопросы журнала «Игромания», их души прекрасные порывы оказываются на страницах этой рубрики.

Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выхода которых мы ждем сильнее, чем Новый год, ежемесячно оказываются «В центре внимания».

Наши рецензии пишутся только по финальным версиям игр, или по пресс-версиям, которые считают финальными издатели и/или разработчики.

Наиболее полный обзор всех локализованных проектов, которые появились в официальной продаже на российском игровом рынке в последний месяц.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуются сутками штудировать многостраничное «руководство пользователя» или проходить многочасовой «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в «Тетрисе». Однако «классный сюжет» — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии увлекают не меньше, чем качественный фильм или книга, получают этот рейтинг.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

ГЕЙМПЛЕЙ

Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА

Чем больше графика игры соответствует современным стандартам, тем выше этот рейтинг. Учитываются не только технические возможности графического движка, но и общий дизайн игры, качество прорисовки игрового мира и персонажей, анимация, оформление меню и т.д. и т.п.

ЗВУК И МУЗЫКА

В первую очередь оценивается качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

ДОЖДАЛИСЬ?

Краткое резюме, в котором буквально в нескольких словах описывается игра.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. Рейтинг «Игромании» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

0-2 (ПЛОХО)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

3-4 (УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО)

Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находят поклонники. Редко, но находятся.

5 (СРЕДНЕ)

Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)

То, что мы называем «крепкие середнячки»: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы).

Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их гейм-плее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)

Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)

Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус «культовых игр» и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)

Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ



Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.



Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.



Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданность ожиданий». И наоборот, чем дальше финальная версия игры отстоит от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»



Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.



Такую медаль получают только те игры, на которые стоит взглянуть — их графика просто поражает воображение.



Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или приносят в них свои, уникальные идеи.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

рассчитывается от даты начала разработки игры до предполагаемой даты ее официального релиза. Если в этой графе стоит что-то около 90%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности определяют и сами разработчики.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Игра с невероятным потенциалом и множеством забавных моментов — осталось лишь дождаться релиза. Посмотрим, что будет.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

80%

ОТЕЛЬ

«У ПОГИБШЕГО АЛЬПИНИСТА»

*Андрей
Жуков*



Наконец мы дожили до момента, когда об игре по мотивам известнейшего произведения Стругацких можно не только почитать, но даже и взглянуть на нее. Пока, правда, всего одним глазом и до строго определенной двери, запертой на ключ. Демонстрация начинается ровно так, как мы и предполагали: поездка по горной дороге, неспешно и красиво падающий снег, весь такой в лучших традициях жанра обстоятельный отель с внушительным хозяином и флегматичной Кайсой, тот самый «погибший альпинист», строго вззирающий на нас со стены, комната с его сигарой, которая до сих пор дымит, и его газетой, помеченной вчерашним числом.

Иначе говоря, первые десять минут игры практически дословно копируют события повести, чуть ли не повторяя реплики персонажей. Но вот что будет дальше?

В отеле все неспокойно

На самом деле вопрос «Что будет дальше?» — самый каверзный из всех, на которые приходилось отвечать разработчикам. Скажи они, что история игры ни на шаг не отойдет от оригинала, — и тут же получат в ответ заслуженное «если все заранее известно, какой интерес в это играть?». Скажи, что из книги взят лишь антураж, — начнут фыркать любители «исторической достоверности». Вы же тут, понимаешь, не сиквел делаете, не приквел и не альтернативную реальность.

Вариант решения древнейшей задачи «сытые волки при целых овцах» на этот раз таков: все будет зависеть от самого игрока. Хотите интерактивный пересказ повести — получите и распишитесь. Не желаете действовать с оглядкой на канон — вот вам альтернативные сюжетные ветки, вот и интрига, чуть отклоняющаяся от авторской, вот и три варианта концовки. К какому из них вы подойдете, зависит только от вас — основная масса разветвлений связана с появлением в отеле труп и расследованием сопутствующих обстоятельств. Ну а определяющий выбор мы, как и в повести, должны будем сделать уже в самом финале.

Все это сюжетное великолепие завязано на присутствующем в игре факторе времени. От того, куда в каждый конкретный момент пошел главный герой, с кем он поговорил, что узнал и что от него скрыли, зависит, как будут развиваться события. Впрочем, мы можем днями и ночами торчать в биллиардной, с треском продувая Симоне одну партию за другой, часами просиживать в столовой за бутылкой горячительного или любоваться пейзажами. И все это время в отеле будут происходить те самые странности, которые, помнится, так досаждали инспектору: то у кого-то пропадут ботинки, то появится анонимное письмо, то дверь окажется закрытой снаружи, в то время как мы сами находимся внутри. Расследование этих мелочей по замыслу разработчи-

ков должно стать не менее интересным занятием, чем поиски преступника.

Как и в любом детективном квесте, большая часть времени у нас уйдет на поиск улик, расспросы, построение догадок и проверку выводов. Насколько трагичной будет проблема пиксель-хантинга на трех десятках локаций, пока не ясно. Зато абсолютно ясно, что главной задачей станет подбор «ключика» к каждому из постояльцев — все они совсем не так просты, как кажутся. И если вы выберете неверный тон, придется потом искать информацию другими путями или обходиться вовсе без нее. Одним словом, нам обещаются разборки на уровне классической Агаты Кристи. Вот закрытый круг подозреваемых, вот тело — путем постоянных допросов и напряжения серого вещества извольте выяснить, кто виноват. Зеленые человечки, говорите? Так это еще надо доказать.

Явной «добавкой» к оригиналу уже сейчас можно считать расширение списка активных персонажей — если в повести их было 12, то в игре анонсировано 15. Двое «лишних» — это, извините,дохлый альпинист (тот самый, да) и таксист, который привез инспектора; кто третий — и вовсе не понятно (может быть, сенбернар Лель?). Впрочем, разработчики и сами пока не уверены, будут ли эти персонажи введены в игру «на общих основаниях» — согла-

- РАЗРАБОТЧИКИ ELECTRONIC PARADISE
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ АКЕЛЛА
- ПОХОЖЕСТЬ THE LAST EXPRESS
- СЕРИЯ SYBERIA
- МУЛЬТИПЛЕЕР НЕТ
- САЙТ ИГРЫ WWW.AKELLA.COM/EN/GAMES/HOTEL

ДАТА ВЫХОДА

КОНЕЦ 2006 ГОДА



ситесь, получить вариант развязки в духе «все это проделки злого таксиста, который и не таксист вовсе, а замаскированный инопланетный шпион!» было бы как-то уж слишком неформатно.

Ну и поскольку наш главный герой явился в отель отдохнуть, то придется столкнуться и с несколькими чисто развлекательными мини-играми — начиная от уже упомянутого бильярда и заканчивая некими спортивными забавами (как конкретно они будут выглядеть, пока не известно, но явно сообразно обстановке — Альпы, зима, снег). К счастью, все они опциональны и прохождение их для сюжета не критично.

■ ■ ■

Из всего вышенаписанного собственными глазами мы видели лишь безусловно приятную картинку (стандартный набор — отрендеренные задники и трехмерные персонажи), классическое point'n'click управление, веселую задачку по пусканию солнечного зайчика в глаз зачитавшего Симоне и лишнюю пару ботинок, невесть откуда взявшихся в комнате того-самого альпиниста. Насколько интересно будет играть в этот квест и не встанет ли он в результате в один ряд с не самой удачной игроизацией «Десяти негритят», покажет только время. Ждать, собственно, осталось всего ничего. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Интерактивный пересказ известной повести Стругацких или альтернативный ее вариант — в зависимости от ваших предпочтений.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

80%



Постучать в окно, чтобы привлечь к себе внимание, не наш подход — слишком примитивно. Мы уж лучше сразу в глаз засветим.



Да-да, верьте глазам своим: инспектор придет в отель на шикарном автомобиле марки «Москвич».

PARABELLUM



В июне 1999 года произошло знаменательное событие: на свет появилась первая версия мода **Counter-Strike**, созданного двумя энтузиастами, известными в Quake-тусовке под никами **Gooseman** и **Cliffe**. С тех пор прошло уже больше семи лет, за которые «Контра» завоевала всемирную популярность, стала официальной киберспортивной дисциплиной, мутировала из мода в самостоятельный проект и не так давно перешла на ультратехнологичный движок **Half-Life 2**.

Все эти годы десятки опытных, не очень опытных и даже совсем зеленых разработчиков мечтают потеснить знаменитую игру на вершине мультиплеерного Олимпа. А некоторые не только мечтают, но и в открытую бросаются подобными заявлениями. Как, например, свежее испеченная немецкая студия **Acony Games**, грозящая где-то в первой половине 2007 года выпустить очередного претендента на звание CS-киллера — сетевой шутер **Parabellum**.

Радиоактивные ноябры

Ну-с, приступим к знакомству! Как показывает опыт знакомства с несостоявшимися убийцами **Counter-Strike**, попытки сильно отклониться от идеологии и механики «Контры» ни к чему хорошему не приводят: контрстрайкеры — не просто консервативная публика, это ортодоксы похлеще старообрядцев.

Видимо, именно четкое осознание этого факта и определило облик **Parabellum**. Итак, есть набор карт, идеально заточенных под игру 6 на 6, хотя в перспективе обещаются и более масштабные потасовки — сетевой движок вполне способен поддерживать до 32 игроков одновременно. Базовый сеттинг следующий: Нью-Йорк, наши дни, а может быть, и недалекое будущее — авторы пока не признаются. Дальше все еще более предсказуемо. Первая команда — террористы из организации «Черный ноябрь» (нет бы что-нибудь пооригинальнее придумать — «Полосатый февраль», например). Вторая —

спецподразделение «Дельта» (других букв в греческом алфавите, ясное дело, нет и никогда не было).

Задача «ноябры» — установить на карте ядру бомбу. Без шуток — настоящий ядерный заряд мощностью двадцать мегатонн. Это чтобы вместо поднадоевшего «terrorists win» в колонках бабахнуло так, что за окном с деревьев воробы посыпались. Оружие, разумеется, реальное: в ролике мелькают **Colt Commando**, «Калашниковы» и прочие огнестрельные радости бытия. Всего обещана дюжина разновидностей оружия и около десяти примочек для их тюнинга: глушители, оптика, магазины повышенной емкости и так далее. Судя по тому, что в ролике ни разу не было смены оружия, арсенал настраивается до начала боя, причем ухватить можно только что-нибудь одно. Кстати, по заверению **Acony**, вес стволов будет сильно влиять на скорость перемещения.

Теперь к главному: в игре использует движок Unreal третьей версии. Ну что, повод кричать ура? Не спешите — посмотрите сначала на скриншоты, которые наглядно демонстрируют, что любой хороший мотор можно легким мановением кривой руки превратить в нечто кислотно-невменяемое из эпохи PlayStation 2. Художникам проекта нестерпимо хочется выколоть глазки и поломать пальцы на обеих руках. Что вы, конечно же, не из-за врожденного садизма! Исключительно ради профилактики, дабы такое безобразие больше не повторялось.

От досрочного закидывания помидорами **Parabellum** спасает тот факт, что текущая версия игры очень сырая, а общая поповность моделей и текстур неплохо компенсируется высокой детализацией игрового окружения, интерактивностью и разрушаемостью. Практически каждый объект на уровне будет реагировать на выстрелы, причем учитывается даже тип используемых боеприпасов. Любители продвинутой баллистики с обилием рикошетов, дырок и взрывающихся бочек останутся довольны.

Ну а вместо ответа на вопрос о системных требованиях авторы игры молча отсылают любо-



Автомат повышает шансы прорваться в переполненный вагон метро минимум в два раза.



Движок, конечно, ультрасовременный, супермодный и все дела. Но **Parabellum** все равно выглядит как столетней давности **Call of Duty**.

ИЗДАТЕЛЬ	
НЕ ОБЪЯВЛЕН	
РАЗРАБОТЧИК	
ACONY GAMES	
ПОХОЖЕСТЬ	
COUNTER-STRIKE: SOURCE	
МУЛЬТИПЛЕЕР	
ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ	
САЙТ ИГРЫ	
WWW.PARABELLUMTHEGAME.COM	

ДАТА ВЫХОДА

2007 год



пытных на сайт Unreal Engine. Что ж, так и запишем: «оптимизация движка в планы **Acony** не входит». Может, это и к лучшему — ведь над этой технологией работают одни из лучших специалистов в индустрии.



На закуску еще два любопытных факта. Сами разработчики относят **Parabellum** к свежепридуманному жанру **SFPS** (Strategy First Person Shooter), однако изюминку, из-за которой минирование-разминирование уровней вдруг станет «стратегическим», не раскрывают. Если хотите знать наше мнение — просто дурят головы и пускают пыль в глаза.

Второй фактик — уже более серьезная заявка на успех. К тестированию и продвижению игры всерьез собираются привлечь известные CS-клубы. Согласятся ли они и даст ли это ожидаемый эффект — это уже другой вопрос. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Очередной амбициозный CS-заменитель. Увы, бездарная работа художников и целиком вторичная игровая концепция вызывают у нас серьезные сомнения в успешности этой игры.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

50%

/// ОТКРЫТЫЙ ЧЕМПИОНАТ ПО JAVA-ИГРАМ ///



Покажи JAVA-мастерство!

С 16 октября по 30 ноября прими участие в настоящей Java-битве!

Победителей чемпионата ждут ноутбуки, смартфоны, игровые консоли!
Для участия в чемпионате отправь SMS на номер **1110***, скачай
по WAP-ссылке бесплатные** Java-игры и отправляй*** свои результаты!
Настоящая Java-битва началась!

Итоги чемпионата будут подведены 15 декабря 2006 г.

Подробности и условия акции – в офисах продаж и обслуживания, а также на сайте www.megafonpro.ru/gamer

*Отправка SMS-сообщения на номер 1110 бесплатна.

**Стоимость WAP-трафика оплачивается согласно твоему тарифному плану.

***Стоимость отправки результата в турнирную таблицу – 30 руб. с учетом НДС.

www.megafonmoscow.ru

507-7777

ЗАО «Соник Дью», Лицензия Минсвязи РФ № 15002.
На правах рекламы.

МЕГАФОН 

ИЗДАТЕЛЬ

1C

РАЗРАБОТЧИК

GAIJIN ENTERTAINMENT

ПОХОЖЕСТЬ

THE LORD OF THE RINGS:
THE TWO TOWERS

МУЛЬТИПЛЕЕР

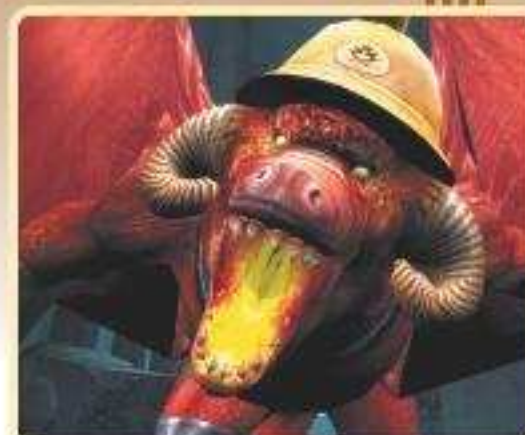
НЕТ

САЙТ ИГРЫ

HTTP://GAMES.1C.RU/BRATVA

ДАТА ВЫХОДА

КОНЕЦ 2006 ГОДА



БРАТВА И КОЛЬЦО

Георгий Курган

К феномену Дмитрия «Гоблина» Пучкова можно относиться по-разному. Загляните в интернет и вы найдете там как хвалебные оды, так и потоки едкой критики. Нельзя отрицать одно: товарищ старший оперуполномоченный — личность как минимум заметная. Переводы фильмов, сценарии для игр, книги и журнальные статьи — вот чем Гоблин уже отметился в мире искусства. Настоящий герой нашего времени. Или антигерой — это уж кому как.

Однако всенародную известность Дмитрий Юрьевич получил благодаря своим юмористическим переводам. Если вы вдруг только что очнулись после летаргического сна, рассказываем: юмористическим переводом называется переозвучивание известных голливудских фильмов с обильными вкраплениями сортирных шуток. В результате смысл кинокартины меняется до неузнаваемости (но целом — сто-

ит отдать Дмитрию должное — сохраняется). Пару лет назад страну просто-таки лихорадило — едва ли не каждый второй горел желанием ознакомиться с творчеством переводческой артели «Божья искра» (именно так называется студия Гоблина, ответственная за смешные переводы) и поделиться впечатлениями хоть с кем-нибудь. Тамошние шутки моментально пошли в народ (хотя, если честно, они именно оттуда и пришли) и прочно укоренились в массовом сознании.

Хороший у тебя план, Пендальф...

Работы Пучкова пользуются немалой популярностью и сегодня. Совсем недавно вышла книга «Братва и кольцо» (именно так назывался первый и самый удачный юмористический перевод), а небезызвестная компания Gaijin Entertainment готовит

к выпуску одноименную игру. Разумеется, редакция «Игромании» не могла не ознакомиться с грядущим проектом во всех подробностях и отправилась к «гайдзинам» на просмотр.

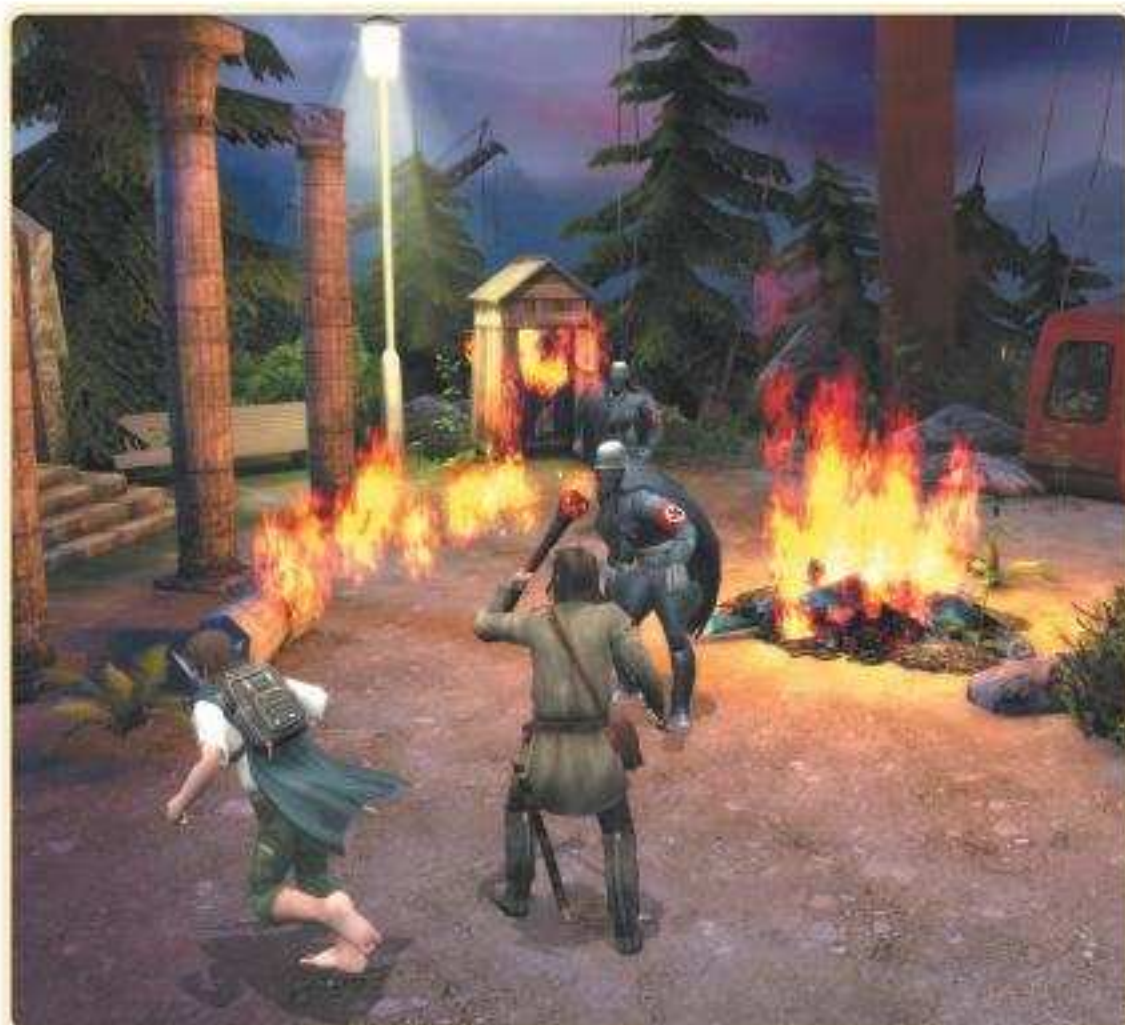
Итак, что же представляет собой «Братва и кольцо»? Прежде всего — это пародия. За основу взят сюжет фильма **The Lord of The Rings** от сами-знаете-какого режиссера и переделан в... словом, сами сейчас увидите во что.

Два волосатых карапуза — Федор Сумкин и Сеня Ганджубас — несут злое кольцо в мордовскую домну. Помогают им в этом самые разные личности: майор милиции Пендальф Серый, король Гондураса Агроном, суровый дядька Баралгин, колоритный дварф кавказской национальности Гиви Зурабович Церетели и Логоваз — безотцовщина эльфийской наружности. Противостоят им будут злобный колдун Сарумян, его дрессированные урки и

гопники, а также некто Саурон со своим отрядом конных эсэсовцев.

Если вы ничего не поняли из предыдущего абзаца — не переживайте. Нужно обладать известным багажом теоретических знаний, чтобы по достоинству оценить подобное произведение. Однако это вовсе не значит, что вы не поймете местных гэгов. Благо основные достоинства игры не исчерпываются ссылками на «Властелина колец». «Братва и кольцо» это прежде всего восхитительный коктейль идиотского (в хорошем смысле) юмора с изрядным налетом трэша. Взять классических фэнтезийных персонажей, нарядить их в абсолютно нелепые костюмы и разместить в сюрреалистических декорациях — это ли не стейб высшего уровня?

Пендальф (в оригинале — Гэндальф) носит майорские по-



А вчера из лесов повылазили партизаны и...



Мы, если честно, и не представляем, что было бы в США с тем, кто опубликует такой кадр. Надеемся, что никогда и не представим.



К сожалению, почти во всем, что касается геймплея, «Братва и кольцо» пока очень посредственная игра. Поглядите, например, на каких «расстояниях» ведется бой на этом кадре.



Собаки уже совсем рядом! Совсем скоро они набросятся на бедного юношу и насмерть зацарапают его своими полигональными боками!

гоны и шипованную милицейскую дубинку, Сеня (он же Сэм) кокетливо прикрывает жирные тела легкомысленными шортиками, Логоваз (в девичестве — Леголас) сверкает ядовито-красным ирокезом, а на майке Федора (который Фродо) и вовсе написано нечто непечатное. Серокожие урки в ватниках и шапках-ушанках, конные эсэсовцы в противогазах и с настоящей свастикой на рукавах, озерное чудовище в водолазной маске — разработчики дают волю фантазии и не чуждаются плоских и даже порой глупых шуток. Их цель — заставить игрока с диким хохотом уползти куда-нибудь под стол. И, надо сказать, в основном им это удается — после демонстрации особенно удачного прикола автор этих строк порой натурально сгибался пополам.

Конечно, далеко не каждый способен по достоинству оценить юмор этой игры. Как уже было сказано, от местных шуток изрядно отдает пошлостью, а общий уровень интеллектуальности колеблется где-то в районе ширинки. Однако если вы поклонник таких памятников человеческому идиотизму, как «Южный парк», «Симпсоны» или «Монти Пайтон», то велика вероятность, что местные сортирные хохмы придутся вам по вкусу.

Логоваз, завали слона!

Однако шутки шутками, а возникает еще один вопрос — как же во все это играть? Здесь, к счастью, все просто. Как правило, отечественные разработчики делают (с жутко серьезными минами) либо что-то невообразимо навороченное и глобальное, либо клепают полнейший отстой (с абсолютно тем же выражением лица, между прочим). Gaijin Entertainment решили немного отступить от сложившейся схемы и соорудить, так сказать, ненапрягающий трэш-слэшер (трэшер?). Раньше у нас в стране этим жанром и так никто толком не занимался, а уж чтобы творить нечто настолько безбашенное и аляповатое... нонсенс, одним словом.

Чем это нам грозит на практике? Бездумным топтанием кнопок. Выбираем одного из семи персонажей — и вперед, крошить всех, кто попадется под горячую руку. Четыре кнопки — движение, две — удары, еще пара — блоки и метательное оружие. Ничего лишнего. Комбинируя удары, можно удивлять врагов простенькими комбо. За удачные комбинации начисляются бонусные очки, которые потом надлежит тратить на «прокачку» персонажа — то есть делать выбор между чисто симво-

лическими апгрейдами. Общую картину немного разнообразят игровые задания, но все это — капля в море. Словом, экшен из «Братвы и кольца» получается неважный. Ну да и ладно.

Графика тоже весьма неоднозначная. Модели персонажей и анимация выполнены, что называется, на «ять». Но вот остальное... увы, смотреть больше особенно не на что. Общий дефицит полигонов и кубизм как доминирующий стиль в архитектуре — все это явно свидетельствует о жестком дефиците бюджета игры... или о банальной халтуре. Еще хуже дела обстоят с физикой. Точнее — с ее отсутствием. Возможно, к релизу что-нибудь и изменится, но пока игра относится к законам Ньютона совершенно наплевательски.

Есть ли светлые моменты? Разумеется! Во-первых, уровень жестокости. Загребущие культяпки политкорректности пока не дотягиваются до российского игрового рынка, так что жесты здесь более чем достаточно. Головы поверженных противников то и дело норовят отделиться от бранных тел и отправиться по своим делам. Литры кровищи в считанные секунды заливают виртуальный пол... чтобы еще через секунду истаять в воздухе вместе с трупами врагов. А что делать? Оптимизация — вещь неумолимая.

Второй момент, заслуживающий внимания, — озвучка. Вряд ли стоитшний раз напоминать, кто зачитывает реплики персонажей, да и вообще весь текст в игре? Правда, в показанной нам версии все главные герои старательно изображали тургеневских герасимов — озвучивание диалогов пока что в процессе. Однако

обещается, что в релизе они станут отпускать ехидные комментарии, глумиться и вообще добавлять происходящему изрядную долю колорита. Хочется верить.

Что касается саундтрека, то пока ясно лишь то, что он будет. Окончательный набор музыкальных композиций еще не определен, и нам остается надеяться на профессионализм товарища оперуполномоченного — в его переводах музыка всегда была выбрана очень удачно и метко.



В общем и целом, разработка «Братвы и кольца» — явление знаковое. Игры, направленные исключительно на стеб и глумление, все-таки редкость для нашей индустрии. А уж сделанные в России — и вовсе уникальное явление. Участие же в этой игре Гоблина превращает рядовой проект в дерзкий и необычный эксперимент. Нам, честно говоря, очень любопытно, что же выйдет в итоге и как игру воспримут геймеры. И не только нам — разработчики ясно дали понять, что в случае успеха примутся за разработку сиквела. Что же до первой части, то... точная дата релиза пока не разглашается, но «Братва и кольцо» почти наверняка появится на прилавках до конца года. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Народно-артистический трэш-балаган имени ст. оу Гоблина с песнями и плясками продвигается к нашим компьютерам. Хорошо это или не очень? Зависит от вашей системы ценностей и таланта разработчиков.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%



В РАЗРАБОТКЕ
БУДЕМ ЖДАТЬ?

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР

СИМУЛЯТОР
БОЛЬШОГО ТЕННИСА

ИЗДАТЕЛЬ

ASPIR MEDIA

РАЗРАБОТЧИКИ

INDIE BUILT/POWER AND MAGIC
DEVELOPMENT

ПОХОЖЕСТЬ

TOP SPIN

МУЛЬТИПЛЕЕР

ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ

САЙТ ИГРЫ

WWW.TOPSPIN2.COM

ДАТА ВЫХОДА

ЗИМА-ВЕСНА
2007 ГОДА

TOP SPIN 2

Алексей Бутрин

Большой теннис во всем мире (и в России, разумеется, тоже) — весьма распространенный и весьма любимый всеми вид спорта. Но компьютерные симуляторы большого тенниса не то чтобы непопулярны, а скорее даже вообще неизвестны и неинтересны среднестатистическому игроку. Однако и в этом специфическом жанре есть свои фавориты, как, например, **Top Spin**, который в ближайшие месяцы обзаведется сиквелом.

После знакомства с рабочей бетой мы совершенно искренне советуем вам внести разнообразие в свою спортивно-игровую жизнь. Честное слово, компьютерный теннис тоже имеет право на жизнь!

Здравствуйте, Мария Шарапова!

Top Spin 2 располагает к себе уже в самые первые минуты знакомства. Наметанный глаз сразу замечает в меню аж пять режимов игры: карьеру, одиночные матчи, соревнования, мультиплеер и еще один оригинальный многопользо-

вательский режим — Party Games, представляющий собой сборник мини-аркад с теннисным уклоном. Мультиплеер, кстати, поддерживает до четырех человек, так как игры «2 на 2» здесь тоже присутствуют в полном объеме.

Одной из главных бед первого **Top Spin** были очень серьезные проблемы с лицензиями. В продолжении ситуация улучшилась, но до идеала по-прежнему еще далеко. В игре представлено лишь двенадцать теннисистов и столько же теннисисток. Знакомые лица попадают — например, национальные героини Мыскина и Шарапова. Корт тоже немало — почти два десятка, причем половина из них явно вымышленная, что, однако, ничуть не умаляет достоинств этих площадок. Всегда оригинальные, непохожие друг на друга покрытия, высокохудожественные задники, огромное внимание к мелочам как в графике, так и в озвучивании — все это не может не произвести впечатление. Например, выступаем мы на корте, расположенном рядышком с городским

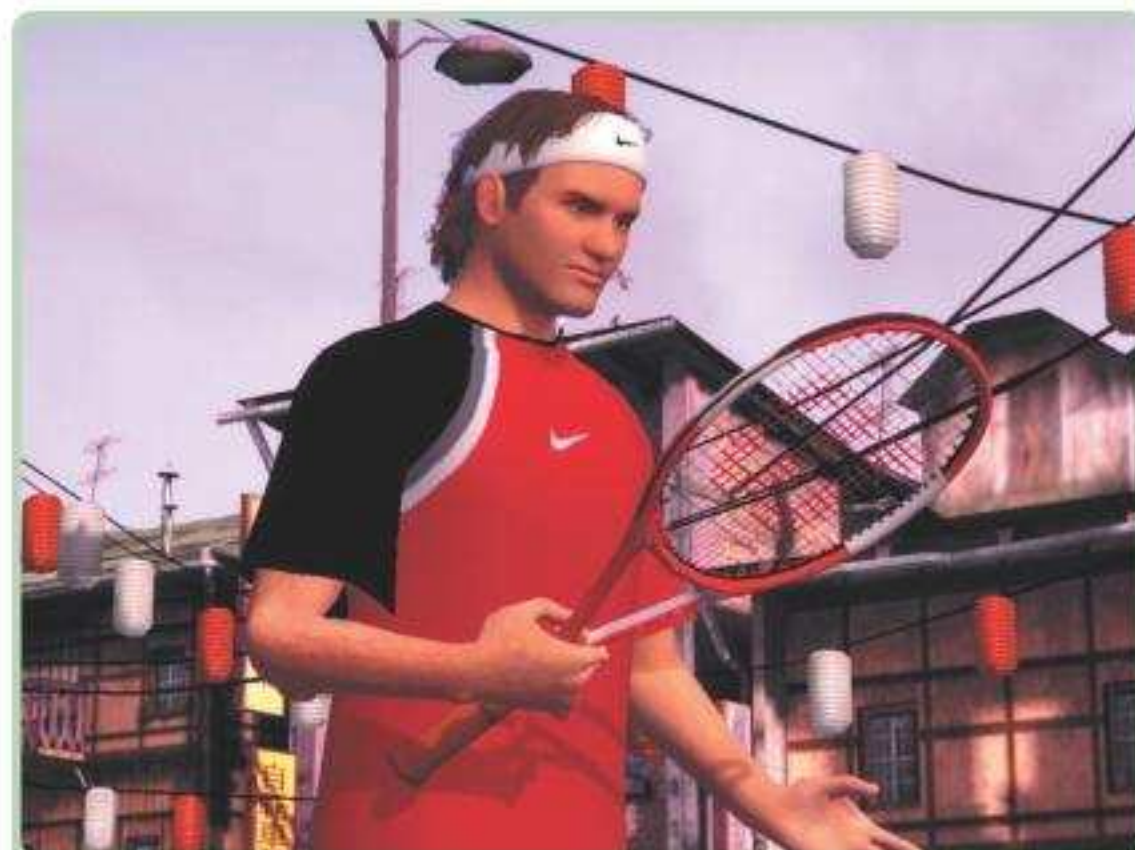
парком. Мяч резво отскакивает от слегка выщербленного асфальта, а за сетчатым ограждением корта идет обычная городская жизнь: в парке весело щебечут птицы, двое парней неподалеку играют в баскетбол, по тротуарам проходят пешеходы, по улицам изредка проезжают автомобили, а жара от яркого полуденного солнца так и грозит выплеснуться за пределы монитора. Какое, спрашивается, это имеет отношение к теннису? Вроде бы никакого. Но подкупает, черт возьми! Кроме дизайна кортов и домашней атмосферы есть тонна других мелочей, рассказ о которых — прямо вот здесь и сейчас.

Возьмем, к примеру, режим карьеры, который отнимет у вас минимум полчаса времени только на создание игрока. И это не потому, что конструктор «киберморг» сложен (хотя консольное управление видно за версту), а потому, что опций для создания себя любимого — вагон и маленькая тележка в придачу. В этом плане перед **Top Spin 2** меркнет даже прошлогодний **PGA Tour 06**



на пару с **The Sims 2**. Кстати, забавная деталь — политкорректность добралась и до тенниса. Забудьте про явное указание расы и цвета кожи — сочтут расистом, не меньше: раскрашивать своих франкенштейнов теперь надо при помощи смены ДНК.

Не меньше впечатляет и настройка характеристик игрока, начиная со вполне предсказуемых скорости и выносливости и заканчивая такой экзотикой, как хват ракетки при бэкхендах и разновидности «кряканья» при отбивании мяча. Будет ли ваш подопечный издавать звуки при каждом ударе или только при самых ответственных? Или он вообще станет молчать как Штирлиц? Навероятно, но даже об этой мелочи



«Созерцание ракетки» — самый популярный способ для «ухода в себя» после пропуска мяча.



А вот и пресловутый «блур», который здесь используют где ни попадя.



Готовы поспорить, к этой скромно понурившейся фигурке сейчас прикованы влюбленные взгляды половины окрестной публики. Вторая же половина смотрит на другой конец корта.



Заставки в Top Spin 2 отлично передают атмосферу большого тенниса — игра пусть и азартная, но все-таки чуточку ленивая.

разработчики не забыли. После распределения очков по параметрам начинается самое интересное — выбор стартовых талантов, улучшенной подачи или повышенной реакции. Первоначальные «перки» в дальнейшем можно усилить, либо потратить призовые звезды на новые способности. Однако ролевая система продумана таким образом, что раскачать все навыки до конца просто невозможно, поэтому необходимо четко определиться со стилем игры и наиболее подходящими для него умениями.

Звезды для развития особых навыков зарабатываются на тренировках, за каждую из которых нужно платить. Кроме этой статьи расходов, деньги также понадобятся на приобретение одежды и аксессуаров, смену причесок и другие косметологические радости. Кукольному аспекту игры уделено настолько много внимания, что временами начинаешь задумываться — уж не клон ли это The Sims 2?

Между прочим, тренировки в Top Spin 2 — это не просто абстрактное наращивание умений,

а опять-таки набор различных мини-игр, начиная с попадания мячом в определенные зоны поля и заканчивая забавным «теннис-собоулингом». Некоторые из этих аркадных игр неплохи, но большинство — довольно занудные и раздражающие. Однако общий баланс достоинств и недостатков в режиме карьеры выглядит достаточно обнадеживающе.

Теннисные мыши

Пока Nintendo легким движением руки превращает манипулятор для Wii в ракетку для пинг-понга, разработчики теннисных игр для более традиционных консолей и PC вынуждены выжимать все соки из геймпада и мышки. Не будем говорить за всех, но авторам Top Spin 2 эту задачу явно удалось решить на пять с плюсом. Сразу признаемся, опробовать в игре геймпад нам не удалось, зато удобство использования мышки мы оценили по полной программе: с ее помощью в Top Spin 2 перемещается специальный маркер, за которым, как ослик за морков-

кой, бегают наше альтер эго с ракеткой. Разновидностей ударов четыре: обычный, резаный, крученый и свечка. Причем по умолчанию управление ими сосредоточено на WASD, а модификатор в виде Shift дополнительно увеличивает силу. Кстати, в момент удара можно указать еще и более точное его направление, зажав левую кнопку мыши и слегка дернув или протаскив грызуна в нужную сторону. Сложность исполнения ударов различается: обычным ударом практически невозможно попасть в сетку, тогда как резаным или крученым — проще простого.

Тип удара выбирается и на подачу, но выполняется уже чуть хитрее — тут используется система с заряжаемым индикатором силы удара, аналогичная тем, которые многие из вас видели в симуляторах гольфа.

Вообще, тот факт, что управление в Top Spin 2 не просто портировано с консолей, но и доведено до ума с учетом клавиатурно-мышинной специфики PC, вызывает неподдельное уважение. Тем не менее определенные минусы есть и здесь. Например, отбивать мячи с ближней половины корта намного неудобнее, чем с дальней. Загвоздка не только в том, что за счет эффекта перспективы на ближней половине приходится больше бегать, но и в том, что, располагаясь спиной к игроку, теннисист невольно закрывает часть сетки, иногда — весьма значительную. Но хочется вам этого или нет, с подобными особенностями управления придется мириться.

Впрочем, настоящая драма разыгрывается не при адаптации к управлению, а при разглядывании картинки на экране. Весьма часто в обзорах игр приходится, отдавая должное техническим возможностям движка, ругать графику в целом из-за того, что художники про-

сто не сумели достойно нарисовать окружение и модели (или банально не вложились в бюджет и сроки). В Top Spin 2 все строго наоборот. Работа художников и аниматоров выше всяких похвал, особенно в роликах на движке в перерыве между ключевыми моментами матча. Продуманы даже такие нюансы, как дрожание камеры, когда имитируется работа оператора в поле, а не на кране или стационарной точке. EA Sports стоило бы скупить создателей этой игры с потрохами — такие таланты должны работать на благо сериалов NBA Live и NHL.

Но зато сам движок никакого эстетического удовлетворения не вызывает, в особенности бедноватые на полигоны модели людей и мутные текстуры. В дополнение к этим неприятностям аниматоры просто обожают размыывать картинку при средних и крупных планах, да так часто, что уже через полчаса игры от очередного вусмерть заблуренного ролика хочется выть волком.

■ ■ ■

Ну что, похоже, вслед за модой на теннис настоящий в наши края придет мода и на его виртуальный аналог. Предварительное знакомство с Top Spin 2 было, конечно, коротким, но мы на полном серьезе рекомендуем вам обратить внимание на эту игру. Причем даже в том случае, если вы не являетесь поклонником спорта, — надо же когда-нибудь начинать «следить за собой»? ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Очень многообещающий симулятор такой непривычной PC-игрокам спортивной игры, как теннис. Отдельно стоит отметить внимание к новичкам — для этого жанра оно очень важно.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **90%**



ВТОРАЯ МИРОВАЯ

★ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ★



В продаже с осени 2006.



«Вторая Мировая» — масштабная тактическая стратегия в реальном времени, охватывающая основные события, происходившие в Европе с 1939 по 1945 годы, начиная с захвата Польши и заканчивая капитуляцией Германии.

★

В игре с высокой долей достоверности воссоздана атмосфера эпохи — более 150 моделей детально проработанной техники; более 100 образцов стрелкового оружия; 150 образцов униформы солдат и офицеров; четыре десятка миссий, которые разворачиваются на картах, созданных на основе документов времен Второй мировой; войска шести стран, включая советские, немецкие, британские, французские, американские и польские подразделения.

★

«Вторая Мировая» дает игрокам возможность почувствовать себя командиром реального воинского подразделения тех лет. Каждый солдат и офицер здесь — личность со своими характеристиками и умениями, которые меняются в процессе игры. Обязанность командира — беречь каждого бойца, ведь потеря даже одного из них может стоить победы.

★

«Вторая Мировая» создается на модифицированном движке «Ил-2 Штурмовик» и отличается высоким уровнем детализации, задействуя технические возможности видеокарт последнего поколения.

★

«Вторая Мировая» — это не просто игра, это настоящая интерактивная энциклопедия, в которой с высокой точностью, с использованием чертежей и фотохроники военных лет воссоздана военная техника, а также здания, военная униформа и ландшафты полей сражений.



ЖАНР
HORROR ACTION
ИЗДАТЕЛЬ
1C
РАЗРАБОТЧИК
ACTION FORMS
ПОХОЖЕСТЬ
■ ВИВИСЕКТОР:
ЗВЕРЬ ВНУТРИ
■ THE THING
МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ
САЙТ ИГРЫ

ДАТА ВЫХОДА:

КОНЕЦ 2006 ГОДА

GAMES.1C.RU/ANABIOZ

АНАБИОЗ: СОН РАЗУМА

Андрей Александров

«Вивисектор: зверь внутри», первый проект украинской **Action Forms**, оказался самым настоящим лучом света, пронзившим темное царство сюжетов к отечественным играм. Так уж повелось, что многие наши разработчики могут придумать какую-нибудь оригинальную геймплейную концепцию, добавить к ней десяток ранее невиданных «фишек», неудобоваримую ролевою системе в стиле «главное-не-как-у-всех» и прорывной графический движок — но в то же самое время у них раз за разом не получается скрепить все эти вещи хоть сколько-нибудь дельным сценарием. Банальность, пафос, предсказуемость, нелогичность — вот главные характерные черты историй, которыми обычно потчуют игроков. Не помогает в этом деле и привлечение писателей двадцать третьего эшелона — из-под их пера почему-то выходит то же самое «творчество профессиональных программистов».

Но вот, значит, какая история случилась с «Вивисектором». Обычный такой экшен, чересчур похожий на **Far Cry**, немножко затянутый, с чуточку устаревшей графикой и некоторыми недостатками в геймплее совсем неожиданно оказался носителем не по-нашему бодрого сюжета. Эдакий «Остров доктора Моро», пересказанный на компьютерно-иг-

ровой лад, радовал потрясающей продуманностью линии (поругать можно, пожалуй, лишь за несколько ленивое «начало»), цельной вселенной, действительно неожиданными поворотами и очень щепетильной проработкой главных героев. Ей-богу, здесь даже кастинг актеров для озвучки — традиционно одно из самых слабых мест отечественных игроделов — был выполнен практически безупречно.

Тем временем в Action Forms, похоже, не хуже нас поняли одну из самых сильных черт «Вивисектора» и взялись соорудить «Анабиоз: сон разума» — очень короткий, динамичный и захватывающий хоррор-экшен, который должен держать игрока с помощью двух «ухваток»: традиционно качественного сюжета и очень современной, зрелищной графики.

Холодрыга!

Для ответа на наши многочисленные вопросы из анабиозной криокамеры был извлечен сам **Ярослав Кравченко**, руководитель проекта. Разумеется, мы узнали у него много разного про все грани игры. Но начнем, как водится, с наиболее интересного — сюжета. Итак, самый крайний север. Главный герой — полярник, метеоролог и просто красавец — покидает собственную станцию и где-то во льдах натывается на забро-

шенный ледокол. Через некоторое время становится ясно, что корабль таит множество тайн и опасностей...

ВМАНУЛЯ Знаете, Ярослав, при первом же знакомстве с «Анабиозом» вспоминаешь целую когорту неплохих американских хоррор-фильмов. Признавайтесь — где черпали вдохновение? «Вирс», «Корабль-призрак» или, может, «Нечто»?



[Ярослав]

Идея разработки «Анабиоза» пришла к нам, когда мы занимались «Вивисектором». К источникам вдохновения можно отнести очень многие фильмы и книги. Например, названную вами картину «Нечто», «Сайлент Хилл», сериал «Чужие»... Также непосредственно перед созданием игры наша команда посетила огромную судостроительную верфь в городе Николаеве — там, скажу

вам, вдохновения побольше, чем во многих фильмах.

ВМАНУЛЯ Расскажите, что же за трагическая история свершилась с «Северным ветром» — таинственным ледоколом, который находит главный герой игры?



[Ярослав]

«Северный ветер» — это Корабль с большой буквы, живущий по своим принципам и законам. Это отдельный мир, это один из героев игры. Существование Корабля можно сравнить с существованием человека. Человека, который потерял смысл жизни, который не может найти выхода из сложной ситуации, который находится в отчаянии. «Северный ветер» навеки застыл во льдах северной пустыни, он не может спастись, и именно поэтому он стал... не совсем обычным кораблем.

Здесь сразу стоит отметить, что «Северный ветер» был экспериментальным кораблем, первенцем

- 1 Да, иногда в игре придется встречать и ТАКОЕ...
- 2 Получить пулю в голову от потрепанного матроса с берданкой — разве может быть более страшная смерть?
- 3 Похоже, сейчас самое время воспользоваться системой Mental Echo и отправиться в те прекрасные времена, когда этот выродок еще был человеком. Глядишь, и пожалеет...
- 4 Ближний бой в самом разгаре. Интересно, что в руках у нашего героя, — монтировка?



1



2



целой серии, с некоторыми «недоработками» в конструкции. Поэтому не удивляйтесь, что потерянный в снежной пустыне ледокол заселен мутантами, которые еще недавно были его командой, были людьми, которые любили свой Корабль, переживали за него и, когда случилась беда, вместе с ним попали в безвыходное положение. Чтобы выжить, им пришлось стать такими же, как «Северный ветер», принять его облик и раствориться в темноте отсеков и помещений...

ВМАНУЛЯ Ну а наш герой? Что заставило его стать пленником корабля?



Завязка следующая. Александр Нестеров, работающий метеорологом на полярной станции «Полюс-21», получает телеграмму и на собачьей упряжке направляется на борт корабля. По дороге он попадает в ледяной провал и оказывается в западне. Руку помощи ему протягивает капитан железного монстра. Таким образом, наш главный герой оказывается во власти «Северного ветра». Попав на борт, Александр Нестеров встает перед проблемой выбора, выбора будущего корабля и его капитана. Главному герою придется осознать суть всего происходящего на борту ледокола. Его цель — это спасение жизни капитана и «Северного ветра»...

ВМАНУЛЯ Как мы понимаем, вряд ли перед игроком будет стоять задача спастись с корабля — наплевав на инстинкт самосохранения, мы займемся расследованием развернувшейся трагедии. Каким образом придется это делать?



В основном — находя разные документы, раскрывающие историю «Северного ветра».

Так, в процессе прохождения игры на уровнях мы будем находить гравюры Ф. Гойи из серии «Капричос». Они пригодятся на самом последнем уровне — только пока не будем говорить, каким образом. Ну и главное — самую глубинную суть произошедшего игрок сможет раскрыть благодаря нашей системе Mental Echo.

ВМАНУЛЯ А что это такое?



Система Mental Echo поможет нам разобраться в игровой завязке и узнать, что случилось на корабле. Попав в Mental Echo, мы сможем увидеть Корабль, когда он еще жил, и узнать много интересного о его истории. Вот пример — один из четверых помощников убивает капитана. Система Mental Echo поможет нам принять участие в этом состоявшемся в далеком прошлом событии и узнать, кто убийца. Так, шаг за шагом, мы будем отыгрывать каждую сцену, выбирая при этом — на чьей стороне быть. Более того — изменив прошлое, мы сможем изменить и будущее.

Последний матрос
ВМАНУЛЯ Кстати, каким «рецептом создания хоррор-игры» пользуются в Action Forms? Что за приемы, по-вашему, лучше всего подходят для нагнетания атмосферы и «пугания» игрока?



Мы боимся тогда, когда предчувствуем страх. Он преобладает над осведомленностью и уверенностью. Чтобы человеку было страшно, требуется создать особую атмосферу, наполненную темнотой, сыростью, чувством нехватки воздуха и осознанием безвыходности. А

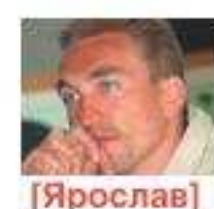
что еще важнее, мы стараемся повлиять этой атмосферой на действия игрока, заставить его предчувствовать появление страха и, собственно, вызвать этот самый страх.

ВМАНУЛЯ «Вивисектор» в свое время удивил всех неожиданно яркими персонажами. Человеколев, говорящий голосом Джигурды, до сих пор является нашим редакционным любимцем. Наверняка ведь началась работа и над персонажами «Анабиоза». Кого мы встретим помимо главгероя и таинственного Капитана?



Собственно, почти всю команду корабля: офицеров, охрану, матросов, надзирателей, механиков, сварщиков и т.д. Кроме того, мы увидим множество монстров разных видов и с собственными особенностями.

ВМАНУЛЯ Расскажите подробнее про последних?



Монстры в «Анабиозе» когда-то тоже были людьми: чувствовали, любили и страдали. Но, пережив трагедию, которая случилась с кораблем, они превратились в бездушных и очень опасных существ. Как обычно говорят в таком случае? «В нем не осталось ничего человеческого...»

Поведение наших врагов будет зависеть от среды, в которой они обитают, — поэтому в разных ситуациях игроку придется прибегать к совершенно разным тактикам боя. Кстати, искусственный интеллект обучен взаимодействовать с окружающим миром, используя предметы, чтобы защитить себя или атаковать другого.

Ну и напоследок, конечно же, традиционный рассказ о графике — не одним же сюжетом впечатлять игроков! Если все получится, то внешне «Анабиоз» должен получиться в разы лучше «Вивисектора». На выставках и пресс-показах разработчики регулярно употребляют непонятные слова вроде «глосс-маппинга», которые заставляют трепетиться поджилки не хуже, чем сюжет о таинственном Корабле. Да и ранняя версия игры, которую нам довелось видеть на КРИ'2006, смотрится... нет, не страшно — красиво. Из интересных фишек самодельного движка стоит отметить возможность создавать ткани (в том числе и для того, чтобы «одевать» персонажей), отрисовывать текущие жидкости и глубокие, реалистичные следы на снегу. Ну и конечно же, для игры создается правильная атмосфера — сумрачные помещения корабля, аварийное освещение, ободранные персонажи и ужасные монстры...

Теперь осталось только одно — не затянуть разработку игры. Иначе еще вчера казавшийся таким прекрасным графический движок может и устареть, как это, кстати, и случилось с «Вивисектором». Официально выход «Анабиоза» запланирован на конец 2006 года — и мы очень надеемся, что эта дата изменится не очень сильно. ●

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Создатели «Вивисектора» взялись за экшен с хоррор-элементами — почему бы и нет? В комплекте — все полагающиеся action-плюшки, классный сюжет, оригинальная система Mental Echo и очень симпатичная графика.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

70%



В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Дормидонт Геймплейко

CRYSIS

ЖАНР:	ACTION
ИЗДАТЕЛЬ:	ELECTRONIC ARTS
РАЗРАБОТЧИК:	CRYTEK
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	СОФТ КЛАБ
ПОХОЖЕСТЬ:	■ СЕРИЯ FAR CRY ■ СЕРИЯ HALF-LIFE
МУЛЬТИПЛЕЕР:	ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
ДАТА ВЫХОДА:	НАЧАЛО 2007 ГОДА
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ:	WWW.CRYSIS-GAME.COM
ФАН-САЙТЫ:	■ WWW.CRYSIS-ONLINE.COM ■ HTTP://CRYSISCENTRAL. 3DACTIONPLANET.GAMESPY.COM



Немецкая студия **Crytek** снова вознамерилась быть впереди планеты всей. В 2004 году она, вовремя подсуевившись, выпустила **Far Cry** — первый на тот момент next-gen-шутер — задолго до **DOOM 3** и **Half-Life 2**. В этот раз Crytek не просто первая — она ушла настолько далеко, что конкуренты вообще упустили ее из виду. Противостоять новому шутеру Crytek с говорящим названием **Crysis** в технологическом плане не под силу даже консольным **Gears of War** (Xbox 360) и **Army of Two** (PS3), не говоря уже о **Valve**, которая все еще копошится со своими «Эпизодами», и **id**, которая вообще непонятно чем сейчас занимается.

ИНСТИНКТИВНЫЕ ХИЩНИКИ МСТИТЕЛЬНОЙ ЭВОЛЮЦИИ

Технологическое лидерство Crytek удалось перехватить на удивление быстро. Во время первого визита на E3 президент ком-

пании **Цеват Йерли** и два его брата привезли с собой технологическую демку **X-Isle** (там был тропический остров с динозаврами). Цеват говорил тогда по-английски еще с большим трудом, но каким-то образом он все же сумел найти общий язык с представителями **NVIDIA** и показал им демку. Те впечатлились и купили ее для демонстрации возможностей своих видеокарт. В Crytek же задумались: а почему бы не сделать на ее основе полноценную игру, тем более заросшие зеленой тропические острова в шутерах бывают нечасто? Вот так вот и получился **Far Cry**.

Сразу после выпуска игры у Crytek случилась размолвка с издателем, компанией **Ubisoft**. В результате Crytek ушла под венец **Electronic Arts**, а «убики», сохранившие за собой все права на торговую марку и вселенную **Far Cry**, занялись разработкой сиквелов: осенью 2005-го вышел **Far Cry: Instincts** (Xbox), в начале



Разработчики скромно отмечают, что на *Far Cry* они просто учились (это была их первая игра). Что же будет, когда они, наконец, научатся?



Когда инопланетяне устроят свое собственное «Послезавтра», все, кто не успел вовремя спрятаться, превратятся в сосульки.

этого года — *Far Cry: Instincts Evolution* (Xbox) и *Far Cry: Instincts Predator* (Xbox 360), в ноябре ожидается *Far Cry: Vengeance* (Wii), в недалеком будущем — *Far Cry* в версии для PSP, а в далеком пока еще 2008 году — *Far Cry 2*.

О том, что Crytek разрабатывает для EA какую-то новую игру, стало известно еще в июле 2004 года, но что это за игра и как она называется, было озвучено лишь в январе 2006-го. Немцы не стали мудрить и вновь придумали название (*Crysis*), созвучное с названиями своей компании и движка, который лег в основу игры (*Cry Engine 2*). В качестве места действия вновь были выбраны тропические острова — лучше Crytek делать в играх густую растительность никто пока не умеет.

Вообще же *Crysis* родился из эксперимента. Когда разработка *Far Cry* уже близилась к концу,

Цеват Йерли дал задание дизайнерам взять участок леса в игре, заморозить его и соответствующим образом переписать законы игрового мира. То, что получилось в итоге, всем понравилось, и команда начала думать, как это можно использовать. Тут-то им и пришла идея про инопланетян. Кстати говоря, изначально aliens (наряду с динозаврами) должны были фигурировать и в *Far Cry*, но потом от них отказались в пользу рукотворных мутантов.

В *Far Cry* острова были вымышленными, здесь же они самые что ни на есть реальные — архипелаг Спратли в Южно-Китайском море. Согласно фантазии авторов, в 2021 году на один из этих островов упал инопланетный космический корабль. Соединенные Штаты немедленно отправляют туда авианосец «Эшкрофт», но по прибытии на место выясняется, что остров уже застолбила за собой северо-



Оружие Crysis



SCAR (SOF Combat Assault Rifle). Штурмовая винтовка, которую можно использовать как во время ближнего боя, так и на дистанции (если оснастить ее снайперским прицелом).

XM102. Ракетница. Предназначена главным образом для уничтожения техники.

XM2014. Шотган. При желании на него можно навесить фонарик, а также коллиматорный (электронно-оптический) или лазерный прицел.

MPXA. Автомат ближнего боя. При необходимости может быть оснащен фонариком, глушителем, коллиматорным или лазерным прицелом.

EM70. Дальнбойная винтовка, в которой пули приводятся в движение за счет электромагнитных импульсов. Проще говоря, рэйлган.

Миниган. Многоствольный пулемет. настолько тяжел, что таскать его с собой можно

будет только перенаправив всю энергию экзоскелета на усиление главного героя.

Помимо всего прочего, будут осколочные гранаты и АК-47, которые можно будет подбирать с трупов

убитых корейцев.

Будет ли доступно оружие aliens, пока непонятно. Выбор там небольшой, но стволы любопытные.

Молекулярный ускоритель. Конденсирует молекулы воды, содержащиеся в воздухе, превращает их в льдинки и стреляет ими, разгоняя до огромной скорости. Боезапас неограничен.

Молекулярный разрядник. Превращает противника в хрупкую ледяную статью.

Singularity Cannon. Создает что-то вроде черной дыры, которая, взрываясь, затягивает в себя все окружающее.



корейская армия и сдавать его без боя явно не собирается. В довершение ко всему aliens на авианосец дружеский визит и причиняют ему тяжелые повреждения.

Мы играем за Джейка Данна, бойца Delta Force, отправленного вглубь острова для налаживания более близких контактов третьего вида. Первую треть игры контакты придется налаживать главным образом с северокорейскими солдатами, причем контакты в основном огневые. Позже, когда инопланетяне устроят на острове ледниковый период и озябшие корейцы станут союзниками, нам придется топтать уже через замороженный лес. Видели когда-нибудь пальмы, превращенные в сосульки?

Последняя треть игры пройдет уже внутри того самого иноп-

ланетного корабля. Гравитация здесь будет нулевая, поэтому геймплей снова изменится. Двигаться можно в любую сторону, но если попробуешь выстрелить или если в тебя попадут...



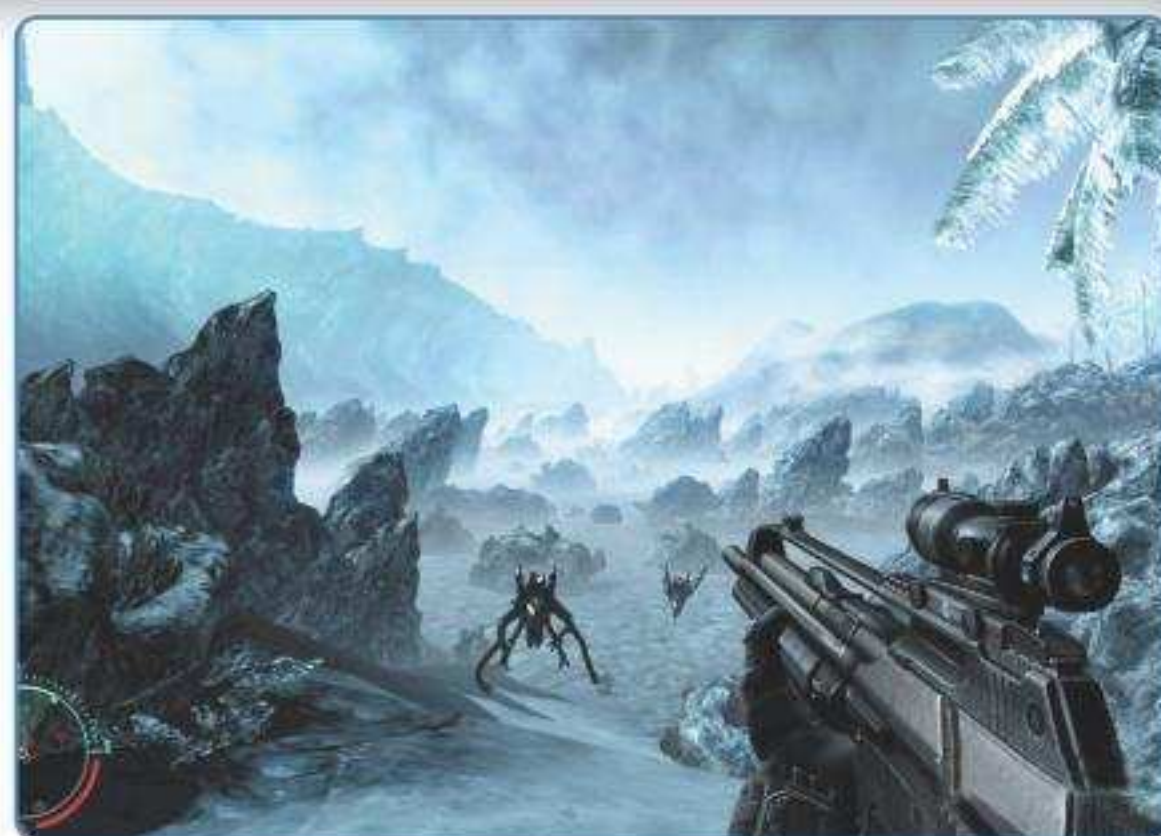
Сетевая игра



По традиции Crytek не уделяет особого внимания мультиплееру, концентрируя все свои силы на сингле. Поэтому сетевая игра делается по остаточному принципу. Максимальное количество игроков — 32, режимов

игры — четыре: Tactical Deathmatch, Tactical Team Deathmatch, Tactical Capture the Flag и Power Struggle. Первые три режима хорошо знакомы всем, кто хоть немного играл в мультиплеерные шутеры. Смутить тут может разве что слово «тактический», но оно означает лишь то, что костюм и оружие можно будет настраивать.

В Power Struggle все немного сложнее: за успешную игру тут будут начисляться деньги, которые можно тратить на апгрейды. По словам сотрудников Crytek, это будет самый сложный режим игры.



А сейчас мы при помощи автомата наглядно объясним алиенам, почему им давно пора менять ландшафтного дизайнера.

Сам Джейк облачен в сверхсовременный экзоскелет, поэтому заморозки и попадания он переносит значительно легче, чем хлипкие северокорейцы. Костюм способен автоматически перезаряжаться, поэтому об аптечках беспокоиться не придется. Направив всю его энергию на регенерацию здоровья, Джейк превратится в ходячий танк. Если перераспределить энергию в пользу силы, главный герой сможет носить больше оружия и раздавать мощных люлей. Ну а если сделать ставку на скорость, можно будет быстро уносить ноги из любой заварушки. Было бы только куда.

Оружие тоже настраивается, причем делать это можно прямо во время боя. Джейк при этом приподнимает оружие и игра показывает, какие именно детали можно заменить/добавить (в наличии — глушители, снайперские прицелы, подствольные гранатометы etc.). Патроны доступны нескольких типов, наибольший интерес представляют патроны тактические. Если

выстрелить в противника из оружия, заряженного такими патронами, пуля вопьется ему под кожу, но он ничего не почувствует, пока вы не решите ее сдетонировать. Таким макаром можно сделать «прививки» целому отряду, а потом нажать кнопку детонатора и не без удовольствия наблюдать, как враги синхронно оседают на землю.

Вам туда!

Сюжету в Crysis уделяется не намного больше внимания, чем в Far Cry, но его подача изменится. Заботиться о сохранности товарищей необязательно, но если кто-то из них погибнет, какая-то часть сюжета пройдет мимо вас. И не только, кстати, сюжета. Вот, например, следующая ситуация.

Группа северокорейских солдат нарвалась на алиенов и запросила помощь (это, естественно, будет уже после того, как инопланетяне заморозят весь остров). Вы можете пролететь над этим местом и понаблюдать, как корейцам выпускают кишки, а можете спуститься и вступить в

бой. Здесь вас снова ждет очередная развилка: помочь корейцам перестрелять алиенов, помочь алиенам перестрелять корейцев или перестрелять вообще всех. В последнем случае вы получите рэйлган. Другой такой шанс заполучить это оружие представится еще нескоро — лишь на более поздних уровнях.

Другие бойцы из отряда Delta будут иногда присоединяться к главному герою, но по большей части они будут гулять где-то сами по себе. Управлять ими нельзя, но это и не требуется: товарищи по оружию ведут себя в точности так же, как ведете себя вы. Если вы легли на землю и поползли в кусты, они сделают то же самое; если встали во весь рост и пошли в лобовую атаку — побегут вместе с вами.

Техники в Crysis по-прежнему много, но раскатывать на ней, судя по всему, будет гораздо опаснее, чем прежде. Если в Far Cry у машин и катеров была условная линейка здоровья, то в Crysis они взрываются от одного лишь попадания в бензобак. Это одновре-

менно и хорошо (разбираться с моторизованными патрулями станет проще), и плохо (под обстрелом будешь чувствовать себя так, как будто сидишь на пороховой бочке).

Вернется система сохранения по чекпойнтам, хотя quick save/quick load никто тоже не запрещал.



Несмотря на всю технологичность Far Cry, тамошний лес выглядел так, как будто его сделали из пластика (кстати, и не только лес — даже монстры и наемники были похожи на пластиковых пупсов, облитых подсолнечным маслом). Проблема была, конечно, в несовершенстве технологий (bump mapping тогда еще только начинали осваивать), но дало о себе знать еще и то, что большинство сотрудников Crytek тропический лес просто не видели — вдохновляться пришлось фотографиями. На этот раз братья Йерли решили не экономить и отправили целый сквад художников и программистов на Ямайку — знакомиться с тамошней флорой.

Лес, да и вообще почти все ок-



Как бы после выхода Crysis не разразился crysis международный: негодники-разработчики опять выставили Северную Корею в невыгодном свете.

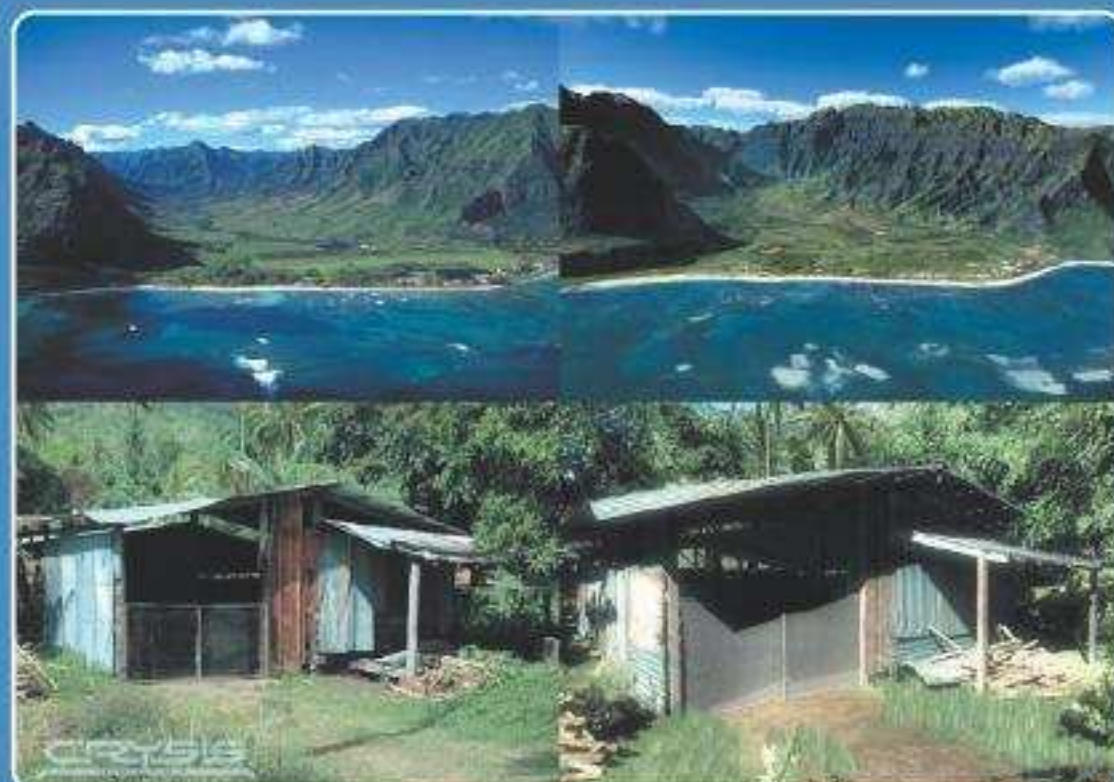


Судя по всему, разработчики не подумали о том, чтобы изменить архитектуру авианосца, хотя таким агрегатам, как этот, взлетная полоса уже не нужна.



Место одно и то же, но освещение отличается. Прочувствуйте разницу.

Острова Спратли



Слева — реальные фотографии, справа — как это выглядит в игре.

Действие Crysis разворачивается на островах Спратли, которые находятся в Южно-Китайском море. Архипелаг насчитывает около 100 островов, но большая их часть представляет собой всего лишь рифы и голые скалы с минимумом растительности (поэтому для игры некоторые из них немного уве-

личили). Острова окружает множество месторождений нефти и газа, поэтому они являются предметом давнего спора между Китаем, Вьетнамом, Малайзией, Брунеем и Филиппинами. В романе Тома Клэнси SSN архипелаг Спратли даже стал причиной войны между США и Китаем.

ружение, в Crysis будет интерактивным. Молодые деревца срезаются пулями, хижина, внутри или рядом с которой взорвалась граната, складывается по частям, замерзшие предметы от ударов разлетаются ледяными брызгами. Полной разрушаемости всего и вся мы, конечно, не увидим — это дело далекого будущего, но по сравнению с любыми другими играми прогресс очень сильный.

Для обработки всего этого дела потребуется немыслимая

производительность, причем производительность такая, что даже консоли нового поколения потянут игру с хрипотцой. «Crysis покажет, что PC не просто догнал Xbox 360 и PS3 — он уже оставил их далеко позади», — отвечает Цеват Йерли на вопрос о том, почему у них до сих пор нет планов портировать игру на приставки. «И деньги тут не имеют значения», — продолжает он. — Мы просто хотим сосредоточить все силы на версии для

PC, продвинуть вперед PC-гейминг... Для меня, как разработчика, персоналки — точнее персоналки, работающие под Windows, — предоставляют наилучшие условия. Это самая динамичная платформа. Да, рынок игр для PC сокращается, но это происходит за счет казуальных игроков. Хардкорная аудитория, наоборот, расширяется».

P.S. В Crytek не отрицают, что кроме Crysis у них в разработке на-

ходится еще несколько игр. Что это за игры, не уточняется (рано еще их показывать), но, судя по списку текущих вакансий компании, в котором есть объявление о поиске программиста, умеющего работать с PS3 (www.crytek.com/inside_crytek/item.php?id=42&s=jobs&plD=4), одна из этих игр будет либо консольной, либо кросс-платформенной. ●





ВЕРДИКТ

CALL OF JUAREZ



Ковбои, индейцы, мексиканцы, погони на лошадях, перестрелки на крыше поезда и тому подобные вестерн-аттракционы. Безумный священник в черном плаще и с двумя револьверами прилагается.

страница **66**

COMPANY OF HEROES



Высшая точка развития современных стратегий и, видимо, единственный претендент на звание RTS'2006. Придраться практически не к чему, уровень исполнения и шлифовки — потрясающий.

страница **74**

В ТЫЛУ ВРАГА 2



Симметричный ответ Company of Heroes от русского народного геймдевелопмента. Не такой дорогой и вылизанный, но вполне играбельный, а местами так и вовсе — на грани шедевра.

страница **78**

DEFCON



За две недели Олег Ставицкий и Андрей Александров около тридцати раз уничтожали человечество в пожарище ядерной войны и теперь настаивают на скорейшем награждении Defcon «Выбором редакции».

страница **84**

BROKEN SWORD: THE ANGEL OF DEATH



Возвращение культовой квестосерии на ваши экраны. В четвертой части Broken Sword нет никаких экспериментов и сомнительных нововведений. Только все старое, доброе и любимое.

страница **100**

DUCATI WORLD CHAMPIONSHIP

- ЖАНР: МОТОАРКАДА ■ ИЗДАТЕЛЬ: DIGITAL TAINMENT POOL
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: АКЕЛЛА
- РАЗРАБОТЧИК: ARTEMATICA ENTERTAINMENT



Итальянские мотоциклы Ducati — это такой же эксклюзив, каким в автомобильном мире являются болиды Ferrari. Но если по «именной» лицензии Ferrari была сделана, по крайней мере, одна хитовая игра — **F355 Challenge** (с небольшой натяжкой можно прибавить также и серию **Outrun**), то вот с байками — совсем другая ситуация, похожая больше всего на проклятие. То есть симуляторы со словом «Ducati», конечно, выходили, но всенепременно оказывались первосортным шлаком. Недавняя **Ducati World Championship** не стала исключением.

Вступительная заставка неуловимо напоминает 90-е годы и консоль Sony PlayStation — именно так тогда и делали. При виде первого же меню впечатление, что перед нами гость из прошлого десятилетия, только усиливается. Следующий пункт — настройка кнопок управления: их, представьте себе, можно назначить куда угодно, но только не на привычные всем «стрелки». Возможный выход — подключить геймпад, но не факт, что игра согласится «узнать» ваш контроллер. Надо отметить, что так делать считалось некрасивым даже десять лет назад.

Но самое страшное начинается при попытке запуска любого гоночного режима. Графика World Championship просто непередаваемо *омерзительна* — никакие скриншоты не способны продемонстрировать все убожество здешних пейзажей и мотоциклов, ибо «это» можно наблюдать только в динамике. После такого визуального шока звук, менее всего похожий на звук моторов настоящих superbайков (вот на пылесос — да, похоже), кажется вполне в порядке вещей.

Моделек двухколесных уродцев, издали похожих на знаменитые итальянские мотоциклы, здесь, кстати, представлено немало, причем самых разных классов и кубатуры. Много в игре и трек, которые, опять же, издали похожи на известные мировые автодромы. На них, правда, лицензии уже не нашлось, поэтому трассам приходится скрываться под выдуманными названиями вроде France Circuit.

Про физику, честное слово, и говорить как-то неудобно, но если вкратце, то ее тоже не завезли. Впрочем, кому она еще нужна после всего вышеперечисленного? Непонятными остаются в случае с Ducati World Championship только две вещи: доколе можно руководству прославленного мотоконцерта так небрежно раздавать лицензии на свою продукцию и каким пряником разработчики заманили в свое творение столь известного мотогогонщика, как экс-чемпион серии MotoGP Лориса Каперосси?

А на замечательных мотоциклах Ducati можно покатаются и в других, более удачных играх. Например, **MotoGP: Ultimate Racing Technology 3** или **Test Drive Unlimited**. — Игорь Асанов

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **3.0**

КИБЕРВОЙНЫ: ПРОТОТИП 2700

■ ЖАНР: АКЦИОН
■ ИЗДАТЕЛЬ: БУКА
■ РАЗРАБОТЧИК: DRAGON SOFTWARE



«Кибервойны: Прототип 2700» напоминают очень-очень ранний прототип какого-то российского клона **BattleZone**. Ну действительно, один в один: колонизация планет, сражения на левитирующих танках и даже мини-карта очень похожая. Графика — шести- или семилетней давности. Играть вроде бы можно, но проблема в том, что это не игра, а именно *прототип*. Контента просто нет. Сюжет заменяют несколько строчек текста во «вступительном ролике» и одно-два предложения с описанием задания в начале миссии. Все уровни с самого начала доступны в главном меню, пройти их можно за полтора-два часа. Отличий между ними вы практически не найдете (оцените хотя бы названия: «Оборона», «Уничтожение», «Загрузка»), а если учесть еще и то, что каждое третье задание сопровождается вылетом в Windows... Даже встроенная программа для снятия скриншотов, и та работает некорректно: картинки получаются по 36 Мб (!), а если сфотографировать какое-нибудь меню, оно будет размножено восемь раз.

Ничего удивительного в таком положении нет: на «Кибервойны», по всей видимости, потратили не больше месяца, а делали ее всего два человека. Но зачем вообще выпускать такие «игры»? Если хотите потренироваться — тренируйтесь. Но нельзя же тренироваться на пользователях? — *Игорь Варнавский*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 1.0

Пас-Ман World 3

■ ЖАНР: АРКАДА
■ ИЗДАТЕЛЬ: NAMCO HOMETEK
■ РАЗРАБОТЧИК: BLITZ GAMES



Желтому кругляшку Пас-Ману недавно стукнуло четверть века. Отпраздновать это событие **Namco** решила выпуском **Pac-Man World 3**. Для тех, кто никогда с этой серией не сталкивался, поясним: вместо лабиринтов и поедания желтых точек здесь имеет место быть типичный платформер, где пищевые фантазии Тору Иватани (Toru Iwatani), создателя Пак-Мэна, уступили место бесконечным прыжкам и собирательству призов.

Если сравнивать игру с предыдущей частью, можно сказать, что играть стало проще, но не интереснее. Разработчики исправили кучу багов, однако не стали выдумывать что-то новое в плане геймплея. Результат налицо: длиннющие уровни, глупые враги и прыжки, прыжки, прыжки (без геймпада лучше сюда не соваться). Тоска одолевает уровень к третьему (из пятнадцати), когда понимаешь, что ничего нового уже не покажут.

Внимания заслуживает разве что музей, приуроченный к юбилею Пак-Мэна. Здесь можно открыть кучу всяких приятных бонусов, сыграть в самую первую версию Пас-Мапа и посмотреть интервью с Тором Иватани.

Сама же игра заинтересует разве что не слишком требовательных детей. Остальным тут ловить нечего — заснут в первые же полчаса действия. — *Алексей Моисеев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.5

LMA MANAGER 2007

■ ЖАНР: ФУТБОЛЬНЫЙ МЕНЕДЖЕР
■ ИЗДАТЕЛЬ: CODEMASTERS
■ РАЗРАБОТЧИК: CODEMASTERS



Первое впечатление от **LMA Manager 2007** — разочарование. Количество лиг невелико, про Россию забыли. Уровней сложности два, реализованы они странно — для каждого игрока либо есть общий рейтинг, либо его нет. Возможности подбора тренерского штаба ограничены: есть заранее подготовленный список возможных тренеров, терапевтов и помощников. Трансферы проходят весело, жаль они имеют слабое отношение к реальности.

Настройки тактики и тренировки выглядят достойно. Благодаря наличию трехмерного движка есть шанс воочию насладиться игрой своих подопечных. Графика не то чтобы блещет, внешность игроков далека от реальных прототипов — все сходства совершенно случайны. Смотреть на беготню футболистов быстро надоедает — интеллект они не блещут: нападающие устраивают нереальные проходы с середины поля, игра голкиперов радует редко, обычно они просто тупят на линии ворот. Зрители сопровождают охами и ахами любые, даже безобидные удары в сторону ворот. Благо скорость игры можно увеличить или вообще отказаться от просмотра.

Менеджер-однодневка, сыграть в него стоит, только если на горизонте нет более серьезных проектов. Особым рекомендует подождать FM2007. — *Николай Арсеньев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.5

Fire Department 3

■ ЖАНР: СТРАТЕГИЯ
■ ИЗДАТЕЛЬ: MONTE CRISTO MULTIMEDIA ■ РАЗРАБОТЧИК: KYIV'S GAMES
■ ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: «АКЕЛЛА»



Самое удивительно в **Fire Department 3** — это имя разработчика: **Kyiv's Games**, киевское отделение французской компании **Monte Cristo**. Для киевлян игра стала дебютным проектом. И получилась она практически неотличимой от предыдущей части сериала — **Fire Captain: Bay Area Inferno** (у нас известна под названием «Пожарная команда»).

Фактически поменялись лишь масштабы действия. Теперь тушить пожары мы будем не в одной, а сразу в нескольких странах. Возгорания вроде бы никак не связаны друг с другом, но один из борцов с огнем в этом сильно сомневается, о чем и рассказывает в своем дневнике. Короче говоря, как и в прошлой части, здесь есть что-то вроде сюжета. Весьма и весьма похвальная тенденция, особенно на фоне других игр про службы спасения.

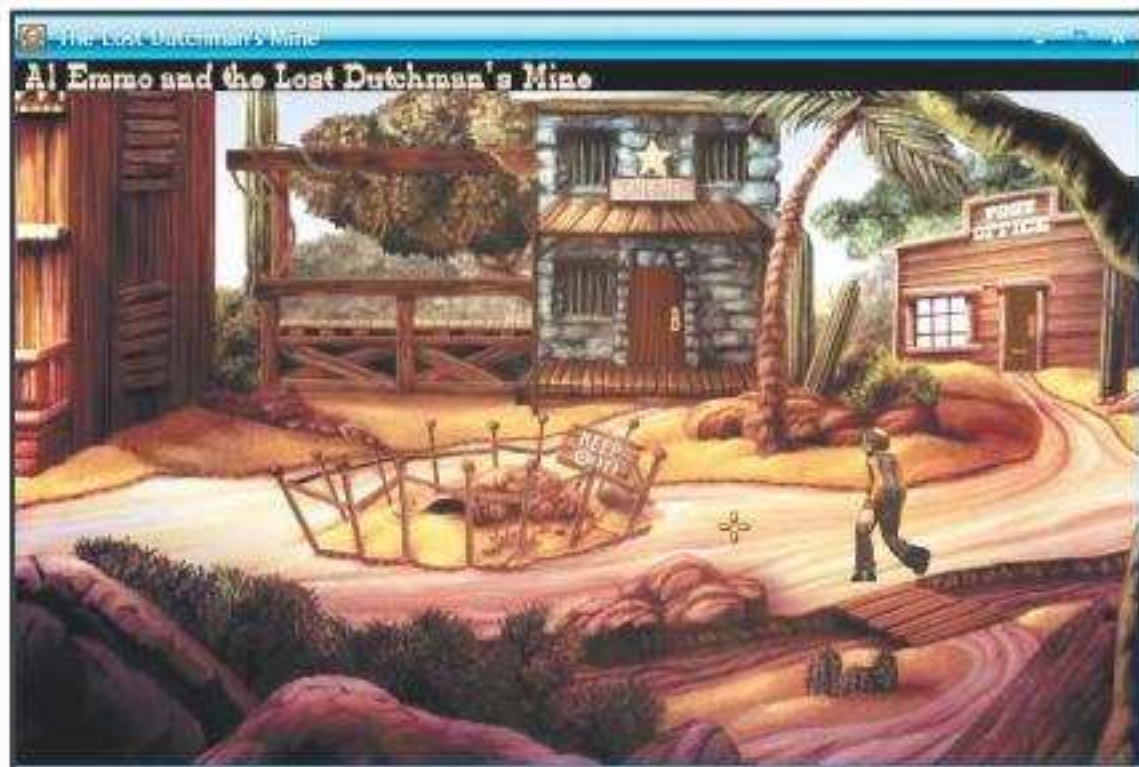
Что касается геймплея, то он не изменился ни на йоту. Выехав на простенький, казалось бы, пожар, вы рискуете нарваться на череду событий, которые превратят его в апокалипсис местного масштаба. Справиться с огнем бывает непросто даже без заскриптованных осложнений, особенно если не хватает людей. Сложность игре к лицу: потушив пожар, чувствуешь себя чуть ли не героем, спасшим мир.

Жаль только, что в игре так мало нового. Хочется уже, чтобы серия повзрослела и возмужала. Благо все предпосылки к этому имеются. — *Алексей Моисеев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.0

AL EMMO AND THE LOST DUTCHMAN'S MINE

■ ЖАНР: КВЕСТ
■ ИЗДАТЕЛЬ: HIMALAYA STUDIOS
■ РАЗРАБОТЧИК: HIMALAYA STUDIOS



«Престарелые» игроки наверняка помнят компанию **Sierra**. На рубеже 90-х она прославилась сериями квестов **King's Quest**, **Police Quest** и **Space Quest**. Sierra уже давно канула в лету, а поклонники ее творчества до сих пор находятся, причем даже среди разработчиков. Пример тому — **Himalaya Studios** и ее игра **Al Emmo and the Lost Dutchman's Mine**.

У тех, кто приобщился к играм совсем недавно, **Al Emmo** вызовет как минимум недоумение. Игра выглядит как пришелец из далекого прошлого: разрешение 640x420, рваная анимация героев и архаичный геймплей побуждают немедленно выйти вон и никогда больше не возвращаться. Диаметрально противоположный эффект можно наблюдать у геймеров старой закалки: они улыбаются, тычут в монитор пальцами и непременно вспоминают прошлое.

Дело в том, что **Al Emmo** — это практически точная копия упомянутых в самом начале квестов. **Himalaya Studios** сделала игру исключительно для ностальгирующих «старичков», не надеясь найти отклик среди современников, избалованных шейдерами, мягкими тенями и прочими радостями мощных видеокарт.

Игра рассказывает нам историю о полном и безоговорочном лузере по имени Аль Эммо (**Al Emmo**). Ему 42 года, он живет с родителями, до сих пор получает карманные деньги, у него отталкивающая внешность, противный детский голосок, и плюс ко всему он девственник. Последнее обстоятельство Аль всеми силами пытается исправить, но, по понятным причинам, ничего путного из этого не получается.

Получив пинок под зад от очередной барышни, наш герой опаздывает на поезд и застревает в Аноризе, богом забытом местечке где-то на Диком Западе. В поисках жилья он идет в местный салун и видит выступление певицы Риты. Понятно, что Аль тут же в нее влюбляется и решает всеми правдами и неправдами завоевать ее сердце («В очередь», — заботливо подсказывает бармен).

От забвения игру спасает отличное чувство юмора. Рассказчик (его мы не видели в играх со времен ремейка **The Bard's Tale**) постоянно издевается над Alem и отвечает едкие комментарии по поводу и без. Сам Аль иногда выдает такое, что просто под стол сползаешь. Правда, чтобы оценить местный юмор, придется хорошенько подучить английский.

В остальном перед нами типичный классический квест со всеми его недостатками. Мы будем бродить из локации в локацию, до упора говорить с местными жителями по нескольку раз и применять неочевидные предметы в неочевидных местах. Поклонники жанра наверняка будут довольны, прочие же с чистой совестью топают мимо. — **Алексей Моисеев**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.0

ЯЙЦА ФАБЕРЖЕ. ПРИКЛЮЧЕНИЕ

■ ЖАНР: НЕРУССКИЙ КВЕСТ
■ ИЗДАТЕЛЬ: 1C
■ РАЗРАБОТЧИК: О. КОРАСТЕЛЕВ



Париж, восьмидесятые годы. Главный герой: русские корни, знаменитый род, фамильные сокровища, спрятанные дедом после революции. Хорошая завязка? А дальше будет еще лучше! «Яйца Фаберже» — это вовсе не «русский квест», как может показаться на первый взгляд. С первых кадров понимаешь, что оказался в Европе. В прямом и переносном смысле. Похальный запах руссо квеста куда-то испарился. Все работает и искрится. Играет волшебная музыка. Об интерфейсе забываешь на второй минуте, настолько он удобный и простой. За графику хочется дать премию: в первые минуты просто бегаешь по Парижу, любуясь на практически безупречную картину.

Потом вспоминаешь, что нужно играть. В стартовом мире паззлы пролетают один за другим, но некоторые вполне серьезны и даже напоминают об играх **LucasArts** — поэтому не бойтесь подключить фантазию. Плюс отличный юмор. Это не глупый ржач, который только и бывает в «русских квестах», а такая спокойная ирония вперемишку с чисто мультяшным комизмом. В игре нет шуток в прямом смысле слова, нет анекдотов и гэгов, надерганных из интернета, или, упаси бог, современного фольклора. Над игрой не смеешься, но улыбаешься. Персонажи могут молчать часами подряд, но будут забавней любого ВИЧа в постпьяном состоянии, какими бы перлами он не сыпал. Говорят же редко, но метко. «Ай, зарэжу!» — кричит грузин с огромным носом, азартно колотя по столу, и в тот же момент поспешно добавляет: «Шутка». Как он это говорит, как все озвучено, анимировано и собрано в единое целое — не передать, надо видеть.

Увы, со временем все-таки понимаешь, что молчат здесь слишком много. Да и одиноко в этом вашем мире, товарищи! А это серьезный минус для игры, где львиную долю времени надо бегать через дюжину экранов. По ослепительным улицам ездят машины, но без единой души. Какой-нибудь дворник или лицо носатой национальности гордо ходит по экрану и никакой роли не играет — кроме создания красоты, конечно.

Когда играешь на последнем, третьем уровне, то на место давно испарившегося восторга приходит чувство обиды. На этом все кончится? Но где же сотни остроумных диалогов? Десятки героев? Никто не спорит, что графика, музыка и мультяшная атмосфера удались на пять с плюсом. Но играть слишком легко, приходится много бегать по мертвому миру. По литературной части с первых минут ожидаешь как минимум шедевр, а получаешь... разочарование. Как это понимать?

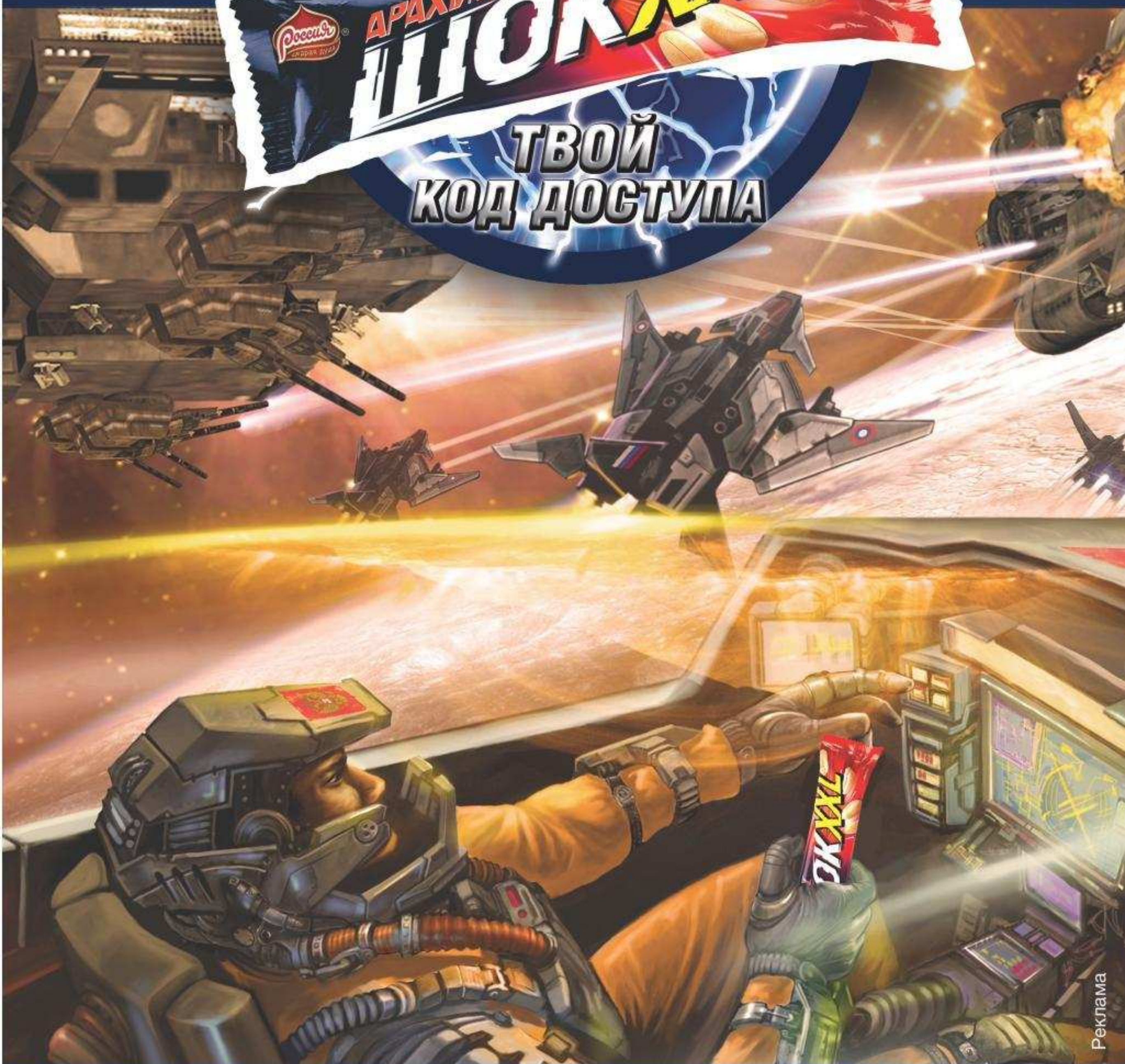
Но все равно — радует. Ждем второго блина... — **Сергей Звездов**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8.0

**КИБЕР
ZONA**



**ТВОЙ
КОД ДОСТУПА**



Реклама



ЗАВТРА ВОЙНА *начни большую
игру вместе с*





ИЗДАТЕЛЬ

UBISOFT ENTERTAINMENT

РАЗРАБОТЧИК

TECHLAND

ПОХОЖЕСТЬ

SUN

DEAD MAN'S HAND

МУЛЬТИПЛЕЕР

ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ, ИНТЕРНЕТ

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

ОДИН DVD

САЙТ ИГРЫ

WWW.COJ-GAME.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

2,2 GHZ, 512 MB, 128MB VIDEO
(NVIDIA GF6600 / ATI 9800)

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

3 GHZ, 1 GB, 256 MB VIDEO
(NVIDIA 6800 или 7800 / ATI X800)

CALL OF JUAREZ

Георгий Курган

Честно сказать, мы не ожидали от нового проекта поляков из Techland такой вот прыти. Их предыдущий экшен **Chrome** был довольно посредственной игрой. **Call of Juarez** на выставках тоже не сказать чтобы блистал. Так, очередная игра про Дикий Запад со всеми классическими штампами от не слишком масти-того разработчика.

Но вот совершенно неожиданный и, несомненно, приятный сюрприз: **Call of Juarez** вдруг оказалась чуть ли не лучшей игрой-вестерном, которую мы только видели. Бывает в жизни и такое.

А я люблю ковбоя!

Давным-давно, в далекой Америке жил-был мальчик по имени Билли. Жил не то чтобы очень хорошо — в семье постоянные скандалы, отчим допекает, перспектив никаких... Поэтому в один прекрасный день Билли решил, что пора искать счастья, да и свалил из родительского дома куда подальше. Через

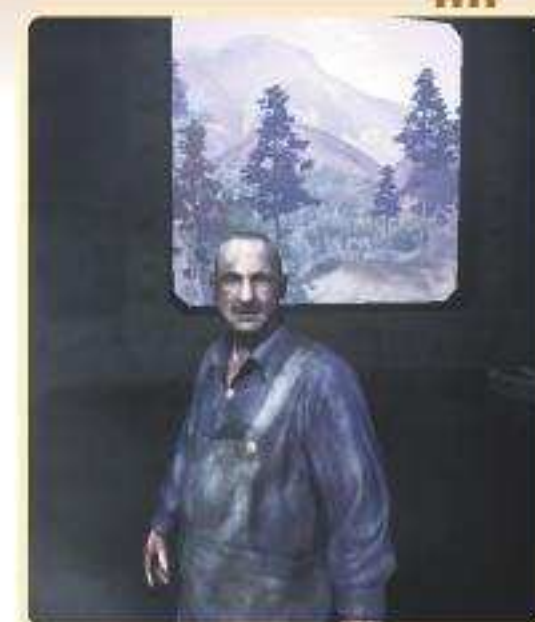
два года, как и положено блудному сыну, он вернулся и обнаружил, что на родном ранчо буквально несколько минут назад случилось страшное — родители убиты, а на стене кровью написано *Call of Juarez*.

В этот самый момент заявляется преподобный Рэй — священник и, по совместительству, родной брат отчима Билли. Застав парнишку рядом с трупами собственных родственников, пастор тут же решает, что это и есть убийца (вполне логично, кстати). Билли такой расклад решительно не нравится, и он во второй раз покидает отчий дом. На этот раз — бегом. Ну а дальше начинается классический вестерн — с погонями, разоблачениями, долгим расследованием смерти родителей, столкновениями с индейцами, поисками сокровищ ацтеков. Ну, и ограбление поезда тоже будет. И трупы, трупы — пускать в расход персонажей здесь не стесняются. Скажем по секрету — к концу игры в живых остаются только два ключевых персонажа.

Как видите, игра щедро черпает вдохновение из лучших вестернов прошлого века. Причем черпает на редкость аккуратно — все эти погони-драки-перестрелки мы, конечно, уже видели, но ощущения вторичности не возникает. Очень сильно здесь помогает оригинальная манера подачи сюжета — играть предстоит и за Билли, и за преподобного Рэя.

Игра за Билли больше всего напоминает похождения какого-нибудь Индианы Джонса. Сходство дополняется тем, что основным орудием труда у нашего героя становится хлыст. Это, к слову, совершенно незаменимый инструмент. Взобраться на недоступную смертным высоту? Пожалуйста! Переключить рычаг в трех метрах от себя? Верный конут опять придет на помощь. Да и врагов им можно хлестать.

А вот с пистолетами у Билли роман явно не сложился — ожесточенной пальбе он предпочитает более тонкие методы. Главное его преимущество — ловкость и скрытность. А уж если малыш Билли кого-нибудь и уби-



вает, то делает это по возможности тихо и незаметно. Например, с помощью лука.

С Рэем ситуация иная. Религиозный фанатик-садист, настоящая машина смерти на службе то ли бога, то ли дьявола. Игра за Рэя — классический шутер от первого лица. Причем шутер качественный, динамичный и сделанный явно со знанием дела. Пастор — очень меткий и, что немаловажно, быстрый стрелок. Последнее, правда, целиком зависит от навыков игрока: в **Call of Juarez** регулярно встречаются классические ганфайтинг-сценки: на экране идет обратный отсчет, и как только счетчик дости-



Штурм ранчо в самом разгаре.



Виртуальный тир объявляется открытым! И не кривите лицо на архаичный внешний вид станкового пулемета — свою работу он выполняет отменно!



Пассажиры поезда сегодня явно «зажгли»...



В товарищеском боксерском матче руки то и дело застревают в противнике — ругать за это стоит физический движок.

гает нуля, нужно быстро двинуть мышью сначала вниз (в кобуру за револьвером), а потом вверх — чтобы успеть навести прицел и выстрелить первым.

Еще Рэй умеет стрелять с двух рук, причем в нескольких противников сразу. Происходит это так: два прицела медленно выползают с противоположных сторон экрана, стремясь слиться воедино где-то по центру. Как только они сходятся вместе — надо сразу же открывать огонь. Благодать, одним словом.

Не забывайте, кстати, что Рэй — человек высокой духовности. И если пуль вдруг оказывается недостаточно, он смело пускает в ход слово божье. Для этого у пастора всегда есть с собой боевая Библия, избранные

пассажи из которой он может зачитывать прямо во время перестрелки. После такого вот психологического прессинга слабovolные враги немедленно прудят в штаны от страха и бегут куда подальше.

Оружие в Call of Juarez живет недолго: несколько десятков выстрелов, и иконка ствола начинает истошно мигать красным цветом, а еще через какое-то время оружие просто взорвется у вас в руках, и его останется только выкинуть.

Спили мушку, Билли!

Вообще, видно, что поляки всеми силами пытались сделать свою игру как можно более разнообразной, — и это у них, надо

Ода политкорректности

В США, как известно, всю подрастает очередное «поколение П». Нет, не «пепси» — эти граждане уже давно получили высшее образование и расселись по мягким офисным креслам. Мы же говорим о «поколении политкорректности». Суть этого социального явления вы, наверное, и сами знаете: узрел нечто отдаленно похожее на дискриминацию кого-то — стукани куда полагается. Ну а там уже примут меры. Причем железобетонные щупальца защитников угнетенных распространяются на все сферы жизни — в том числе на компьютерные игры.

И ничего бы в этой самой политкорректности не было страшного, если бы некоторые люди не стали перегибать палку. Вот, например, в Call of Juarez — игре про жестокий Дикий Запад — категорически запрещено:

- стрелять по трупам;
- стрелять в невинных (с точки зрения разработчиков) NPC, даже если те настроены



Видите красный крестик? Он обозначает ровно одну вещь — «низ-з-зя!».

ны враждебно;

- стрелять по лошадям;
- погонять лошадей кнутом;

Нарушение любого из этих правил ведет к неминуемому «геймверу». Глупость, конечно же, полная — особенно в случае с пунктом про лошадей и хлыст. Но разработчиков вполне можно понять: в последние годы нападки на игры усилились многократно. Все мы помним скандал вокруг GTA: San Andreas и модификации Hot Coffee. «Наехать» пытались даже на Gun — за то, что там можно убивать индейцев.

сказать, получилось (за некоторыми исключениями). Миссии сменяют друг друга, как картинки в калейдоскопе. В кадре есть лошадь — жди скачек. Появилась слишком уж злобная группа бандитов — будет стелс-миссия. Увидели станковый пулемет — приготовьтесь к виртуальному тиру. Встретился мудрый индеец — готовьтесь к спецкурсу «Путь молодого индейца». Ну и так далее...

К сожалению, из попытки авторов разнообразить игру вытекает и основной ее недостаток — тотальная власть скриптов. Все здешние аттракционы — штука сугубо одноразовая, что сводит реиграбельность проекта к нулю. AI, опять же, лениво отдыхает в сторонке — зачем напрягаться, когда за тебя все делают скрипты? Поэтому нет ничего странного в том, что в редкие минуты «свободы» противники просто тупо палят по игроку. Соответственно, о нелинейности и прочем «плюрализме»

можете сразу же позабыть.

Еще один спорный момент — графика. Для PC-эксклюзива Call of Juarez выглядит местами коряво. Убогие текстуры, дешевые эффекты, дерганая анимация. Хотя пейзажи здесь порой встречаются умопомрачительные. Если у вас вдруг ненароком установлен Fraps, то после прохождения игры вы с удивлением обнаружите, что наснимали по меньшей мере несколько сотен скриншотов. Особенно красив один из последних уровней — мексиканская пустыня, залитая предзакатным солнцем.



Хотя, с другой стороны, ну их к черту, эту графику и линейность. Никто же не отказывается смотреть старые фильмы только потому, что они черно-белые? Call of Juarez — динамичная и разнообразная игра. Любители Дикого Запада просто обязаны помереть от восторга. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Одна из лучших игр-вестернов — разнообразная, с увлекательным сюжетом и всеми теми вещами, за которые мы так любим Дикий Запад. Жаль только, что одноразовая и на лицо страшноватая.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

8.0

“ИГРОМАНИИ”

ИЗДАТЕЛЬ	EIDOS INTERACTIVE
РАЗРАБОТЧИК	AVALANCHE STUDIOS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	НОВЫЙ ДИСК
ЛОКАЛИЗАЦИЯ	PIPE STUDIO
ПОХОЖЕСТЬ	- GTA - XENUS: ТОЧКА КИПЕНИЯ
МУЛЬТИПЛЕЕР	NET
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	ОДИН DVD
САЙТ ИГРЫ	WWW.JUSTCAUSEGAME.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,4 MHZ, 512 MB, 64 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,8 GHZ, 1 GB, 256 MB VIDEO

JUST CAUSE

Олег Ставицкий

Труднообъяснимая любовь дебютантов к открытому геймплею в тропических сеттингах продолжает цвести и пахнуть. **Just Cause**, на которую у **Eidos** были, очевидно, серьезные ставки, издавна виделась эдаким Джеймсом Бондом среди пальм. Затяжные прыжки с парашютами, цирковое трюкачество и пальба с двух рук. Все как мы любим.

GTA не завезли

Отчего у шведов из **Avalanche Studios** вдруг воспалилось сугубо российское желание «подарить игроку невиданную свободу», неизвестно. Но вместо продуманного и разнообразного экшена мы имеем недозаренный клон **GTA** (да-да!), который демонстрирует собственный потенциал из-под полы и по большим праздникам. **Just Cause** можно прямо сейчас закатывать в банку с формалином и выставлять в кунсткамере в качестве клинического случая. Стокгольмские разработчики наступили на все хрестоматийные грабли, какие только можно. В погоне

за «неограниченной свободой перемещения» и «невиданным разнообразием» они нарисовали никому не нужные километры джунглей, разбросали по карте несчетное количество однообразных и скучных миссий, не сделав в итоге самое главное — геймплей.

Если совсем коротко, то **Just Cause** — это натуральное **GTA** в псевдокубинском антураже. То есть вы оказываетесь на огромном острове, где сюжетные и случайные миссии раскиданы по всей карте, а любое транспортное средство можно экспроприировать и использовать по своему усмотрению. Удивительно, как разработчики с молодецким задором по-прежнему бросаются с шашкой на **GTA**, мечтая сделать такую же, но с перламутровыми пуговицами. Секрет состоит в том, что у **Rockstar** было очень много времени, денег и хорошего вкуса. Эти, вообще говоря, ключевые для любого проекта моменты сделали **GTA** именно тем, чем она является. У **Avalanche** явно было не то чтобы очень много денег, а местами наблюдаются и проблемы со вкусом. Итог предскажем:

хваленая шведская свобода оказалась никому не нужна — в местных джунглях попросту нечего делать! Однотипные сторонние миссии (гонки по чекпойнтам наперегонки со временем и освобождение местных деревень из-под диктаторского гнета) утомляют после первого же прохождения и не приносят сколько-нибудь ощутимых результатов. Вам открывается какое-то новое оружие, но что с ним делать, когда в арсенале с трудом отличаешь шотган от автомата, неясно.

Остается, собственно, бескрайний остров, который предлагается самостоятельно исследовать, пестуя своего внутреннего эколога. Поначалу масштабы содеянного **Avalanche** действительно поражают: гигантские открытые пространства, джунгли, множественные водоемы, в которых можно свободно плавать, выполнены на «отлично». Шейдерная вода, богато декорированное кораллами дно и разнообразные водоплавающие средства производят крайне приятное впечатление. Здесь же — солнечные лучи, пробивающиеся через густую



листву, потрясающие восходы, закаты и туманы, а также автоматические «расступающиеся» при движении ветки. Разочарование постигает, когда становится ясно, что в местных джунглях делать категорически нечего. Кому нужны бескрайние просторы, засаженные однотипными векторными пальмами и собранные по ГОСТу коралловые рифы, если в них ничего невозможно найти? Никакого завалещаго автомата, бонуса, секретной миссии — да чего угодно! Даже животные — и те представлены одинаковыми птицами. Хоть бы лемура какого прикрутили.

Получается парадоксальная ситуация — обширные и вполне



Игру, которая открывается таким кадром, безнадежной назвать никак нельзя.



Вторая после акробатики достопримечательность **Just Cause** — непрерывный «бадабум».



Возможность уцепиться одной рукой за летательный аппарат повергла западную прессу в культурный шок.



Надо ли говорить, что во время полета на парашюте врагов внизу можно обильно орошать свинцом?

себе привлекательные открытые пространства стоят без дела, выполняя роль декораций для сюжетных миссий, которые тут являются главной достопримечательностью. Just Cause с видимым удовольствием рассказывает историю свержения местечкового диктатора силами американских спецслужб. Учитывая антураж, машины и декорации, очевидно, что Avalanche намекает на Кубу. Так вот, сюжет и кат-сцены уподобляются всей остальной игре — демонстрируют внушительный потенциал, после чего отрабатывают одну десятую заложенных возможностей. Главгероя регулярно инструктируют напарники, ведущие абсолютно курортный образ жизни. Каждый второй ролик открывается сценами распития коктейлей или принятия солнечных ванн. Единственная женщина в команде на протяжении всей игры читает книгу «Как сменить политический режим за 7 дней». На удивление продуманным персонажам и остроумным диалогам быстро нашлось объяснение: для написания двадцати сюжетных миссий Avalanche привлекли Мэтта Костелло (Matt Costello) и Нила Ричардса (Neil Richards). Первый значится автором сценария **The 7th Guest**, **The 11th Hour**, **Shellshock: Nam'67** и **DOOM 3**. Нил Ричардс, в свою очередь, отвечал за сюжеты **Broken Sword: The Sleeping Dragon**, **Broken Sword: The Angel of Death**, интерактивного **The Da Vinci Code**, а также за некото-

рые диалоги гениального **Starship Titanic** (авторский проект покойного Дугласа Адамса).

Так вот, вышеозначенные кат-сцены напрочь загублены абсолютно дубовым 3D. Рассматривать местную анимацию и качество рендеринга как авторскую позицию не представляется возможным. Есть только одна причина, по которой Avalanche могли прийти к выводу, что в их игре могут присутствовать такие кат-сцены, — у них наблюдаются серьезные проблемы со вкусом.

Под куполом

Ко всему вышеозначенному беспределу Avalanche приделали непропеченный, но крайне многообещающий геймплей. Если вы вдруг не в курсе, флагманской особенностью местного действия заявлены умопомрачительные трюки. Так вот, они действительно есть и они действительно умопомрачительные. Just Cause стартует прямо в небе — главгерой камнем летит вниз, картинно расставив руки в стороны. Под ногами — бескрайние псевдокубинские просторы, а за плечами — многозвонный парашют, который можно раскрывать-закрывать сколько угодно. Некоторые журналисты поносят шведов за то, что они заставляют нас принимать участие в каком-то совершенно вызывающем бреде. То есть тут можно выпустить парашют, будучи за рулем автомобиля, отчего главгерой незамедлительно воспарит над землей. Здесь можно

прыгать с отвесной скалы и в процессе скоротечного падения раскрыть тот самый парашют, обеспечив мягкую посадку. Так вот, смеем вас заверить — если бы Avalanche целиком сконцентрировались на пестовании своего горячего бреда, Just Cause стала бы нашей любимцей. Весь беззастенчивый идиотизм, который изредка происходит на экране, заслуживает более подробного описания. Среди прочего имеется возможность на полном скаку вылезти на крышу машины, перепрыгнуть на соседнее транспортное средство, выкинуть оттуда водителя и продолжить движение уже в новом авто.

Сигать с местных обрывов не надоедает никогда. Более того, каждый раз, когда вы с разбега прыгаете со скалы, в животе неуютно холодеет, совсем как при взгляде на землю из иллюминатора самолета. Just Cause очень ловко и достоверно передает ощущения высоты и прыжка с парашютом. Кроме вышеозначенных выкрутасов имеется также обмусоленная западной прессой возможность вылезти из летательного аппарата и воспарить, держась за крыло одной рукой (!).

Самое печальное, что всем этим благоглупостям в местном геймплее совершенно нет места. То есть игра спокойно проходила без всяких там парашютных прыжков со скалы. И это крайне, до слез обидно. Вместо того чтобы соорудить достойные миссии, которые бы заставляли нас с вами с умом использовать заложенные в Just Cause возможности,

Avalanche посвятили себя построению скучного и, по большому счету, никому не нужного мира. В качестве обратного примера шведам хочется ткнуть в лицо выстроенный по обратной схеме **El Matador**. Чехи из Plastic Reality не тешили себя иллюзиями по поводу создания новой GTA. Вместо этого они сделали грамотные уровни и отточили геймплей так, что от него невозможно оторваться вплоть до финальных титров.

С Just Cause происходит диаметрально противоположная ситуация — игра натурально завораживает в первые пять минут, после чего происходит грубое разоблачение.



Все вышесказанное, впрочем, совершенно не отменяет того факта, что за Avalanche Studios отныне нужно пристально следить. В этой команде явно есть талантливые геймдизайнеры, на которых у Eidos отчего-то не нашлось продюсерской управы. Шведы с радостным гиканьем бросились строить неограниченную свободу и игру мечты, вместо того чтобы довести до ума собственный геймплей. В итоге рекомендации следующие: сюжетную линию Just Cause необходимо отсмотреть, не отвлекаясь на посторонние маневры вроде побочных миссий. Там, среди никому не нужной свободы и незаселенных тропических гектаров, проглядывает остроумная и талантливая игра. Надо только присмотреться. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Типичный случай «синдрома великой игры»: Avalanche Studios слишком увлеклись пестованием никому не нужной свободы, забыв довести собственные идеи до ума. Играть можно, но обещанного подрыва устоев не случилось.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

7.0

“ИГРОМАНИИ”

- ИЗДАТЕЛЬ
CENEGA PUBLISHING
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАЦИЯ
1С
- РАЗРАБОТЧИК
PLASTIC REALITY TECHNOLOGIES
- ПОХОЖЕСТЬ
MAX PAYNE
- МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
ОДИН DVD
- САЙТ ИГРЫ
WWW.ELMATADOR.NET

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1.5 MHZ, 512 MB, 128 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 3 GHZ, 1 GB, 256 MB VIDEO

EL MATADOR

Олег Ставицкий

El Matador оказался вторым после **Call of Juarez** восточно-европейским откровением этого месяца. И если от настырных пляков из **Techland** можно было ожидать, что они научатся-таки делать пристойные шутеры, то от чехов с несусветным названием **Plastic Reality Technologies** ничего путного ждать как раз не приходилось. **Cenega Publishing**, европейский издатель El Matador, последние несколько лет занята обстоятельным издевательством над трупом **X-COM**, а пресловутые Plastic Reality за всю жизнь сотворили только малоиграбельный клон **Commandos** под названием **Korea: Forgotten Conflict**. Так вот, звезды совпали таким удивительным образом, что эти, прямо скажем, не самые многообещающие люди выдали крайне жизнеспособный и занимательный клон... **Max Payne**.

Техасский рейнджер

Пока **Remedy** осваивают новые геймдизайнерские просторы, у них обнаружили прямые

последователи. Plastic Reality бережно, пиксель к пикселю, перенесли чудотворный геймплей **Max Payne** в кокаиновый антураж Южной Америки. Итогом этой хирургической операции явился, как любят писать наши западные коллеги, компетентный экшен. Проще говоря, El Matador — это натуральный **Max Payne** с поправками на технологические достижения 2006 года.

С одним, впрочем, существенным отличием. Разобрав на составные части нехитрую «макспейновскую» механику, Plastic Reality действительно умудрились доподлинно ее воспроизвести. С атмосферой и вкусом у чехов, однако, не вышло. Вместо образцово-показательного нуар-произведения нам предлагается лицезреть клинический B-movie про наркотики и суровых полицейских. А ведь **Max Payne** — это не просто затяжной прыжок в slo-mo. Это в первую очередь высокий стиль, поднятый воротник плаща, дождь, ночной Нью-Йорк, ну и прочие атрибуты. Прежде чем засесть за свою игру,

Remedy просмотрели всю классику мирового кинематографа, начиная с черно-белых богартовских шедевров. Plastic Reality, должно быть, довольствовались пыльными видеокассетами из собственной подростковой коллекции. Местному сюжету передавали привет Майкл Дудикофф, Жан-Клод Ван Дамм и Чак Норрис одновременно. Главгерой выхаживает в безрукавке и с огромным крестом (!) на груди. Коллеги зовут его, ясное дело, Матадором. Интриги и вообще внятного повествования нет — от миссии к миссии вы уничтожаете бесконечных наркобаронов с именами вроде «Эль-Хаммер». Гнусные кат-сцены большей частью посвящены картинным облетам камеры вокруг Матадора и предельно нелепым диалогам.

Но самое печальное, что чехи все это подают на полном серьезе. Из латинской эстетики, гитарных переборов и кокаиновых разборок можно сотворить солнечное попурри по мотивам роудригесовского **Desperado**. Удачный пример такого подхода



у нас имеется — **Total Overdose** в свое время испула все графические и геймдизайнерские прегрешения одним только intro-роликом. Но здесь, к сожалению, ситуация другая. El Matador относится к себе с какой-то возмущительной серьезностью. Тут нет и намека на самоиронию. Высадка на вертолете, штурм церкви, в которой схоронились нар-



Тutorial и мануал ничего не сообщают о стрельбе через тонкие перегородки, но иногда это почему-то получается.



Уровень детализации и прорисовки местных интерьеров местами поражает в самое сердце.



Неизвестно для чего Plastic Reality снабдили взрывы дурацким световым эффектом, но каждый раз, когда рядом с вами бабахает очередная бочка, экран выглядит примерно вот так.

кодежды, какие-то укрепленные наркодзунгли — все эти сцены подаются Plastic Reality без тени улыбки на лице. Мало того, чехов можно было бы понять, находишься у них в распоряжении сколько-нибудь внушительный бюджет. Но его как раз нет — всю дорогу невозможно отделаться от ощущения, что смотришь по кабельному «Американского ниндзя 5».

Отдельной строкой нельзя не отметить музыкальное сопровождение, от которого уже через пять минут натурально вянут уши. Местный саундтрек составлен из электронных произведений такой оглушительной скорости и однообразия, что кажется, будто тебя методично лупят утюгом по темечку. Сложно представить, кому в 2006 году могло прийти в голову озвучить наркобоевик музыкой, которую уже лет десять никто не допускает до своих барабанных перепонок, но штатного композитора Plastic Reality в терапевтических целях необходимо на месяц запереть в комнате с собственными произведениями, а потом посмотреть, что будет. Автор этих строк впервые за долгое время вынужден был волевым решением отключить музыку, потому что, знаете ли, болит голова.

Американский ниндзя

А теперь — удивительное разоблачение. Весь вышеозначенный беспредел компенсируется одним-единственным фак-

том: Plastic Reality умудрились зарядить El Matador таким драйвом, что не снилось даже Макс Буллетаймовичу Пейну. Местный экшен действительно копирует Max Payne буква в букву, но есть нюанс — «Матадор» очень крепко завязан на физику. Remedy, конечно, прикрутили к Max Payne 2 физический движок Havok, но это было скорее для галочки.

В El Matador нет ни физических головоломок, ни какой-то выдающейся разрушаемости. Но есть очень ценное ощущение того, что мир действительно реагирует на происходящее вокруг. Вездесущие бочки с горячим бабахают так, что врагов буквально выбрасывает через витрины и окна. Доски отлетают от пуль, какие-то тележки рассыпаются под градом автоматных очередей, колонны на автостоянках обваливаются, оставляя вас без укрытия. Ну и так далее. Все это — заслуга скорее левел-дизайнеров, чем геймдизайнеров. «Эль Матадор» не содержит ни одной свежей идеи, но старые отработанные с должным вдохновением. Игра обладает крайне редким для современных игр свойством — она живет сама по себе. Вот вы уже, казалось бы, перестреляли всех врагов и зашли в очередной склад, как вдруг под ноги выкатывается горящая бочка, которую задела чья-то предсмертная очередь. И все, привет — сила случая.

Такие вот неожиданности случаются сплошь и рядом —

все благодаря корректной баллистике. Если вы вдруг задумаете дать очередь в упор по металлической конструкции, приготовьтесь поймать несколько собственных пуль в лоб. Нетрудно догадаться, что грамотно реализованный рикошет вместе с физикой и детонирующими бочками творят чудеса. Тут постоянно что-то трещит, обваливается, ломается или взрывается. В El Matador удивительным образом невозможно почувствовать себя в безопасности, тут на своей собственной шкуре можно ощутить, как легко расстаться с жизнью. Уже после часа игры учишься не срываться с места после того, как утихнут выстрелы, а осторожно высовывать нос из-за укрытия.

Вместе с корректной физикой и баллистикой привычный геймплей неожиданно приобретает тактический привкус. Девяносто процентов всех местных уровней категорически невозможно пробежать, радостно поливая все живое свинцом. Во-первых, Матадор как-то неприлично быстро умирает, а во-вторых, врагов действительно много. Slo-mo, кстати, не то чтобы очень помогает — даже при замедлении времени убивают на раз-два.

Это, конечно, удивительно, но чешская калька с Max Payne неожиданно продемонстрировала тактическую глубину и даже какую-никакую свободу. Тут можно рассчитать угол рикошета и убить какого-нибудь снайпера ловким выстрелом в стену. Игра учит планировать свои действия, а не строчить от бедра. Каждый сантиметр уровня приходится буквально выгрызать у противников.



Крепкий и внушающий уважение геймплей Plastic Reality подкрепляют нестыдной картинкой. Моделям недостает полигонов, но за местную игру светотени можно простить очень многое. Кроме того, El Matador регулярно щеголяет крайне достоверными кварталами Южной Америки. Такие, знаете, с характерными бельевыми растяжками и невероятной плотностью застройки. А когда динамическая тень от пальмы накрывает

внутренний двор штурмуемой церкви, так и вовсе начинаешь верить, что перед тобой полноценный блокбастер. И это не говоря уже о предфинальных этапах, которые имеют место быть в натуральных джунглях. С ручьями, бликующим в объектив солнцем и прочими атрибутами Far Cry.

Внимательный глаз, однако, отмечает непомерное количество огрехов разной степени тяжести. Вот Матадор со всего маху падает с пятого этажа, а энергия отчего-то отнимается у бронежилета. Вот у церкви обнаруживается прозрачное окно с выходом во дворик, где главгерой через три шага проваливается по пояс в бетонный пол. Plastic Reality, к сожалению, не хватило денег, усердия, прилежания и хорошего вкуса, чтобы превратить свою крепко сбитую игру в полноценный хит.

Но El Matador в каком-то смысле видится игрой будущего, где сама структура, геймплей и технологии тянут на себе обязанности сценаристов и закрывают собой же прорехи в бюджете. Если не обращать внимания на смехотворный сюжет и никчемные кат-сцены (а также выключить музыку), обнаружится, что в Plastic Reality трудятся ощутимые таланты. Потому что играть как раз интересно, увлекательно, а главное — разнообразно. Та самая свобода, которую мечтает подарить игрокам каждый начинающий разработчик, у чехов вышла сама собой, почти случайно. Очень уж интересно, что они сработают дальше.

P.S. Как нетрудно догадаться, локализацией и изданием El Matador на территории России занимается фирма 1С. Если оставить за скобками прилежную работу со шрифтами, мануалом и прочими мирскими вещами, остается, собственно, озвучка. Учитывая, что оригинальная игра, мягко говоря, не блещет голливудскими талантами, мы и не надеялись, что в России Матадор заговорит голосом Федора Бондарчука. Так оно и вышло — безвестные актеры скверно озвучивают скверных же персонажей. Закон сохранения энергии в действии. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Технологичный, но беззвучный перелет Макс Райне, успешно компенсирующий отсутствие вменяемого сюжета цельным геймплеем и приятной графикой.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★ 3.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★ 7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

РЕЙТИНГ

7.0

“ИГРОМАНИИ”

ИЗДАТЕЛЬ

LUCASARTS

РАЗРАБОТЧИК

TRAVELLER'S TALES

ПОХОЖЕСТЬ

LEGO STAR WARS

МУЛЬТИПЛЕЕР

HOT-SEAT

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

ОДИН CD

САЙТ ИГРЫ

WWW.LEGOSTARWARS.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

CPU 1 GHz, 256 MB, 64 MB VIDEO

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

CPU 2 GHz, 512 MB, 128 MB VIDEO



Тут, конечно, надо бы рассказать о том, что являет собой LEGO Star Wars 2 с общечеловеческой точки зрения. Про геймплей, то есть. Нормальный взрослый человек обычно при таком вопросе тушует, краснеет и мямлит что-то про ностальгию и культурное значение. То есть в привычных нам с вами терминах оба продукта Traveller's Tales — это такие трехмерные аркады, где абсолютно все, начиная от окрестных кустов и заканчивая гигантской «Звездой смерти», собрано из кубиков LEGO. Лет, наверное, десять назад, когда яркие иностранные кубики еще были в новинку, по телевизору любили показывать недостижимый простым советским детям Леголенд — натуральный город, целиком

LEGO STAR WARS 2

THE ORIGINAL TRILOGY

Олег Ставицкий

Traveller's Tales, заслуженные труженики лицензионного фронта, лет уже десять успешно снабжают Disney аккуратными поделками по соответствующим фильмам — см. их *Finding Nemo* или, скажем, *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe*. Но год назад произошло неожиданное — не то чтобы сильно обласканные прессой Traveller's Tales одним рывком перемахнули в высшую лигу, обрушив на неокрепшие детские головы шедевр сокрушительной постмодернистской мощи — **LEGO Star Wars**.

Империя наносит ответный удар

Сложно предположить, что исполинских размеров компания LEGO всерьез задумывала свою специализированную Star Wars-серию пластмассовых конструкторов как некий культурный проект. Но наш удивительный мир, уже давно и исправно функционирующий по рыночным законам,

породил, сам того не подозревая, уникальное явление. События лужасовской саги, разыгранные при помощи собранных из кубиков персонажей, предстали в совершенно неожиданном свете. Это как если бы Шекспира вдруг поставили силами трех спичечных коробков, банки маринованных перцев и консервной открывалки.

LEGO Star Wars — приятная аркада, якобы нацеленная на младшую школьную аудиторию, собрала охапку всех мыслимых наград и регалий, была провозглашена прессой чуть ли не игрой года и вывела своих ошарашенных создателей в список самых многообещающих разработчиков. Главная и, наверное, единственная загвоздка оригинальной игры состояла в том, что умильные LEGO-фигурки упоенно разыгрывали события новых, насквозь фальшивых «Звездных войн». Утиравшие слезы умиления рецензенты заключали — все хорошо, но если бы этим самым кубикам доверили оригинальную

трилогию, цены бы игре не было. Так вот, трилогию таки доверили.

Новая надежда

Как явствует из названия, **LEGO Star Wars II: The Original Trilogy** инсценирует события четвертого («Новая надежда», 1977), пятого («Империя наносит ответный удар», 1980) и шестого («Возвращение джедая», 1983) эпизодов «Звездных войн». То есть ту самую классическую трилогию, с которой все началось. Шагающие AT-AT, заморозка Хана Соло, «Люк, я твой отец» и прочие бессмертные сцены здесь присутствуют в полном объеме. С точки зрения геймплея новые приключения попросту умножают все, за что мы любили оригинал, на два. Но вот что удивительно — благодаря тому, что исходный материал тут в разы лучше, выигрывает весь проект. За LEGO-инсценировку любимых с детства моментов Traveller's Tales хочется немедленно выдать какой-нибудь особо ценный редакционный приз.



Если у вас при виде этого скриншота не наворачиваются на глаза слезы — срочно покиньте помещение.



Летные этапы изобилуют таким количеством разноцветных спецэффектов, что начинаешь всерьез бояться эпилептического удара.



При желании принцессе на голову можно водрузить, скажем, имперский шлем.

собранный из соответствующего конструктора. Так вот, мы тут имеем действующую модель лужасовских «Звездных войн», созданную аналогичным образом.

В основе LEGO Star Wars — классическая консольная модель, построенная на прыжках, драках и непрерывном сборе различных артефактов. С драками, на первый взгляд, все понятно — имперские штурмовики бойко разваливаются на белые кубики, теряя, извините, сердечки и монетки. С прыжками несколько сложнее. Игра регулярно чередует абсолютно аркадные забеги с традиционными моментами, в которых категорически непонятно, что делать. И вот тут выясняется сразу несколько местных особенностей. Во-первых, вы редко ходите по уровню в одиночку. Как правило, в забеге участвуют сразу несколько персонажей — ревуций Чубакка, R2D2 и, скажем, принцесса Лея. Между дружественными фигурками, само собой, можно переключаться. И тут обнаруживается, что недостижимая дверь открывается только при помощи дроида С3РО. Но он по понятным причинам совсем не умеет прыгать. В такие минуты происходящее напоминает какую-нибудь **Lost Vikings** в Star Wars-декорациях. Вы морщите лоб, поочередно перебираете доступных персонажей и отчаянно пытаетесь сообразить, в какой комбинации их надлежит использовать. И вот тут, конечно, надо отдать должное находчивости Traveller's Tales. Они очень ловко и изящно умудрились прикрутить к игре главную LEGO-особенность — возможность разобрать практически любой объект и собрать из него новый. Дело в том, что все персонажи (кроме дрои-

дов) умеют строить. Как правило, сложенные притягательной кучей кубики подпрыгивают в ожидании, пока вы подойдете к ним и соберете нужный выключатель. Но встречаются и комбинации посложнее. Например, какой-нибудь окрестный мост и неопознанный электроштит надо взорвать, а из образовавшихся кубиков сложить транспортное средство! Таким образом, Traveller's Tales заставляют нас с вами думать в LEGO-терминах и, что самое удивительное, оживляют весь процесс.

Кстати, о транспортных средствах. Им тут, по сравнению с первой частью, уделено куда больше внимания. Кроме бесконечных шагающих роботов и каких-то грузовых автомобильчиков, местный автопарк включает в себя все классические Star Wars-средства перемещения. X-Wing, TIE Fighter, гигантский AT-AT, даже знаменитый заезд на левитирующих спидерах по джунглям — и тот инсценирован. Положа руку на сердце, транспортные этапы LEGO Star Wars — одни из самых динамичных и атмосферных. Атака на «Звезду смерти», один в один повторяющая события «Новой надежды», обставлена с каким-то совершенно нешуточным накалом страстей. Неожиданно появляются абсолютно недетские эмоции, разгромленные турели послушно рассыпаются на кубики, но сопровождается это все внушительными спецэффектами и аутентичным ревом моторов X-Wing. Сложно сказать, что тут главное — ностальгия или все-таки виртуозное исполнение, но собранная из дошкольного конструктора инсценировка любимого фильма пробирает на

LEGO Batman

Traveller's Tales, по понятным причинам, продолжают обслуживать концерн LEGO, официально анонсируя **Bionicle Heroes** — очередную игру в придуманной LEGO-вселенной. Но что гораздо более интересно — это полуофициальный анонс, состоявшийся на момент написания сих строк только на сайте **Computer and Video Games**. Наши коллеги утверждают, что Traveller's Tales работают над **LEGO Batman** — LEGO-переложением сами понимаете какого комикса на интерактивный лад. Официального пресс-релиза пока



что не поступило, однако главдиректор Traveller's Tales подтвердил, что работы над неанонсированным LEGO-проектом ведутся. Полюбоваться на соответствующие игрушки можно по адресу www.lego.com/batman.

полном серьезе. И это мы еще молчим про то, как умники из Traveller's Tales обыграли знаменитое погружение «Тысячелетнего сокола» в пасть какого-то несусветного межгалактического глиста (есть и такое).



Пара слов для наших самых увлеченных читателей. Кроме, собственно, трех классических эпизодов, игра буквально трещит по швам от всевозможных бонусов и прочего дополнительного контента. Те самые монетки, которые вылетают практически из каждого взорванного куста, надлежит тратить на приобретение комбо (!) и новых LEGO-элементов. Последние позволяют редактировать своего персонажа как вам заблагорассудится. Так что в финальной схватке с Императором может выступить вовсе не Люк Скайуокер, а, скажем, принцесса Лея с головой Чубакки. Разумеется, собрать и открыть все возможные варианты становится делом чести любого уважающего себя Star Wars-гика. Кроме очевидных бонусных уровней, тут также имеется — вдумайтесь только! — режим Free Play, в котором можно переиграть любой этап. Кроме того, регулярно попадают области, доступные только определенным персонажам. Так что здесь, например, можно пробежаться Дартом Вейдером по базе повстанцев. Все это зани-

мательное собирательство приводит к уникальным эффектам — вы будете снова и снова переигрывать очередные этапы в поисках недостающих монеток, копить на вейдеровский шлем и часами пытаться допрыгнуть до очередной двери. Мало того, Traveller's Tales заботливо прикрутили возможность импорта своего собственного персонажа из первой части. Так что если вы гик со стажем, то добро пожаловать.

Какую оценку ставить этому сугубо концептуальному творению, признаться, неясно. То есть субъективно, с точки зрения неизлечимо больного «Звездными войнами» человека, это десять баллов и пожизненный «Выбор редакции». Но как воспримут The Original Trilogy те читатели, у которых сердце не замирает при звуках лазерного меча, неизвестно. По-хорошему, геймплей в отрыве от соответствующей лицензии не то чтобы заслуживает каких-то особенно теплых слов. И пешеходные этапы с их бесконечными LEGO-головоломками местами докучают. Но сердце отказывается слушать это рациональное бурчание и раскладывать LEGO Star Wars II на привычные кубики «графика», «звук» и прочую формальщину. В общем, итоговые семь с половиной баллов, которые вы видите в качестве финальной оценки, — это голос разума и объективности для непосвященных. Все прочие все равно уже копят на вейдеровский шлем, верно? ■

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Торжество постмодернизма: классическая Star Wars-трилогия, рассказанная при помощи пластмассовых LEGO-фигурок. Обязательна к приобретению всем уважающим себя гикам. Остальным — строго по желанию.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

7,5

“ИГРОМАНИИ”

- ИЗДАТЕЛЬ
THQ
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
БУКА
- РАЗРАБОТЧИК
RELIC ENTERTAINMENT
- ПОХОЖЕСТЬ
СЕРИЯ В ТЫЛУ ВРАГА
- МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
ОДИН DVD
- САЙТ ИГРЫ
WWW.COMPANYOFHEROESGAME.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 2 GHZ, 512 MB, 64 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 3 GHZ, 1 GB, 256 MB VIDEO

COMPANY OF HEROES

Олег Ставицкий

Честно сказать, шутки на тему неувядающей Второй Мировой закончились у нас около полугода назад. Но, оказывается, после того как индустрия сработала собственные интерпретации голливудских блокбастеров и наигралась в реализм, наступил следующий этап, а вовсе не конец, как мы тут было подумали. Теперь каждый популярный жанр должен получить свое персональное «Спасение рядового Райана». Шутеры дожались первыми, а теперь вот настала очередь стратегий.

Рядовой Relic

На этот раз роль индустриального Спилберга от мира компьютерных игр исполняет глубоководная нами Relic Entertainment, авторы двух крайне внушительных RTS-высказываний. Их **Company of Heroes** — это на сегодняшний день высшая точка развития современных стратегий. Здесь каждый миллиметр буквально пропитан деньгами. Придаться

почти не к чему. Уровень исполнения и шлифовки — потрясающий. Это очевидный и, видимо, единственный претендент на звание RTS'2006.

Но вот какое дело. Relic действительно придумали ряд внушительных геймплей-инъекций, которые оживляют знакомую с младых когтей схему. Но ничего по-настоящему нового в **Company of Heroes** нет. Условные рефлекс, выработанные за десять лет, здесь успешно применяются с поправкой на особенности местного управления и менеджмента. Не то чтобы нам кто-то обещал новое RTS-открытие, но от людей, придумавших **Homeworld**, ожидалось, признается, хоть какого-то прорыва. Журналисты земшара вза-сос полюбили **Company of Heroes**, обвешали ее всеми мыслимыми регалиями и в итоге сформировали игре колоссальный средний бал — 95,5% на момент написания этих строк. Автор этих строк раз пять бил себя по рукам, чтобы не припечатать игру чем-нибудь вроде «квинтэ-

сенция жанра». Проблема в том, что **Company of Heroes** — это и вправду венец творения, потолок, сбывшаяся мечта любого RTS-гика. Здесь можно делать все, о чем вы мечтали: крушить здания, вращать камеру, заглядывать подчиненным в глаза и снимать в среднем по пятьдесят умопомрачительных скриншотов в минуту. Куда дальше — решительно непонятно.

Хлеба и зрелищ

Подобный уровень исполнения достигается тут за счет невообразимых производственных затрат. Конечный бюджет **Company of Heroes** даже представить страшно — здесь абсолютно все выполнено на каком-то запредельном уровне. Вот, скажем, такая банальная вещь, как брифинги, обставлена с невероятным разнообразием. Нам то демонстрируются какие-то слайды с пометками, то вводят в курс дела исторической справкой, а то и вовсе показывают в качестве вводного брифинга



кат-сцену. Стоит вам выполнить какое-то ключевое задание, как игра тут же прерывается, чтобы продемонстрировать стратегические изменения на карте и пояснить дальнейшую стратегию. Это, вообще, главная особенность **Company of Heroes** — вас тут крайне редко оставляют один на один с геймплеем. Расслабиться и детально вникнуть в игровой процесс можно исключительно в skirmish-схватках. Single-кампания осторожно, за ручку, ведет вас от одного mission objective к другому. Тяжелое дыхание гейм- и левел-дизайнеров постоянно чувствуется за спиной. Только вы уже было подумали, что можно расслабиться и принять какое-то самостоятельное решение, как игра тут же включает очередную заставку, в которой доходчиво поясня-



Открывающий игру D-Day выглядит здесь на удивление уныло.

При максимальном приближении **Company of Heroes** удивительным образом напоминает **Brothers in Arms**.

ет, куда идти, кого захватывать и с какого фланга наступать.

Во все это, разумеется, вложены столь безумные деньги, что сопротивляться такому заказному театру нет никакой возможности. По сути, *Company of Heroes* — это **Call of Duty 2** от жанра RTS. Вся игра проходится с непреодолимым ощущением того, что вокруг разворачивается какой-то дорогостоящий театр. Происходящее действие (при видимой свободе) никакого вольнодумства на самом деле не позволяет — у Relic все взрывы и перемещения просчитаны на много уровней вперед.

Отдельный разговор — местные кат-сцены. Когда пререндеренная анимация ловко сменяется картинкой на движке, разницы, честно говоря, особенно не замечаешь. Местный уровень графики позволяет местным режиссерам творить уникальные вещи. То есть на экране регулярно демонстрируется натуральный Голливуд — со взрывами, эффектными ракурсами и героической смертью сослуживцев. В нужный момент камера просто отъезжает наверх, вверая управление вам в руки. При желании можно сделать зомб-обратку, и там, под курсором, окажется тот же самый Голливуд, который только что демонстрировали в кат-сцене.

Company of Heroes с легкостью тормозит на компьютере, который без видимого напряжения крутил **Prey** на максимальных настройках. Высший уровень детализации пригоден исключительно для снятия скриншотов — играть при этом практически невозможно. Наши коллеги с сайта GameSpot очень метко назвали игру benchmark-RTS. При должном увеличении и ракурсе можно разглядеть чуть ли не маркировку на сол-

датских касках. Положа руку на сердце, вся эта высокополигональная гонка за фотореализмом в случае с *Company of Heroes* вызывает труднообъяснимое раздражение. Ну, правда, сколько уже можно? Неужели Relic всерьез полагают, что кто-то будет выкручивать камеру, чтобы разглядеть фаланги на пальцах подчиненных? Автор этих строк занимался подобным исключительно по производственной нужде — чтобы снять скриншоты.

Лучшее, чем может порадовать *Company of Heroes* в визуальном смысле, так это фирменными роликами Relic, о которых они в последнее время как-то подзабыли. Конечно, до черно-белой скетчевой техники Homeworld тут дело не доходит, но когда в кадре крупно моргает нарисованный глаз, ностальгия дает о себе знать.

Наконец, чтобы покончить уже с рассказом о местных высокобюджетных достопримечательностях, пара слов о местном звуке. Он, как нетрудно догадаться, умопомрачительный. Если у вас дома имеется пятиканальная система, приготовьтесь к тому, что соседи будут регулярно звонить в дверь и интересоваться, кого это тут уже два часа подряд давят танком. *Company of Heroes* звучит так, что обзавидуетесь любой **Medal of Honor**. Пули свистят из-за спины, где-то справа глухо бабахает взрыв, кто-то прямо под ухом строчит из автомата. Плюс мелочи, возможные только при надлежащем бюджете: если вы отдаете приказ юниту, который находится за пределами экрана, ответ от него поступает с соответствующими радиопомехами. Местный саундтрек — традиционное оркестровое «тра-да-да» на тему Второй Мировой. Отличить музсопровождение

Company of Heroes от прочих аналогичных мотивов можно лишь по тем же производственным затратам.

Перемена слагаемых

Ну и, наконец, геймплей. Как нетрудно догадаться, *Company of Heroes* больше всего напоминает (с некоторыми принципиальными ремарками) предыдущий опус Relic — **Warhammer 40 000: Dawn of War**. Здесь точно так же имеются критические позиции, которые надлежит захватывать и укреплять. Точки бывают двух типов — стратегического значения и ресурсы. Последних имеется два типа — топливо и амуниция. Если вы вдруг подумали, что в *Company of Heroes* на манер «В тылу врага» у танка может закончиться топливо или там патроны, спешим вас разубедить. Ресурсы тратятся на производство новых юнитов и строительство зданий. Да-да, есть и такое.

Надо, однако, отдать Relic должное — используя все классические RTS-приемы, они сделали в первую очередь позиционную стратегию. Несмотря на строительство зданий и дозакз подчиненных, вам вряд ли удастся провести много времени, обстоятельно обставляя периметр собственной базы защитными турелями.

Вся местная карта разбита на сектора, которые контролируете или вы, или противник. Расширяются собственные позиции за счет захвата стратегических точек. И вот здесь Relic вводят очень грамотный нюанс. Область, не соединенная с базой (то есть отрезанная ото всей контролируемой вами территории), не имеет ровно никакой пользы — ресурсы с нее не поступают в казну. Благодаря этому обстоятельству игра застав-

ляет вас мыслить территориально и планировать свои действия. Героические вылазки с целью отбора у врага какого-нибудь топливного сектора ничего не дадут. *Company of Heroes* настоятельно рекомендует вести грамотную, спланированную экспансию. Захват и укрепление новых позиций — это несущая конструкция всего геймплея.

В итоге местные схватки (особенно на крупных картах) больше всего напоминают... **Z**, позиционный шедевр **Bitmap Brothers** десятилетней давности. Здесь точно так же идет грубое противостояние за каждый отдельно взятый сантиметр полезного пространства. Соперники впираются друг другу в гланды, пытаетесь контролировать как можно больше территории. Потому что каждая стратегическая точка в вашем арсенале — это дополнительные юниты и ресурсы. Позиционное преимущество не просто открывает новые пространства для маневра, оно дает вам больше возможностей. Разумеется, строить здания и укрепительные сооружения позволено только на своей территории. Все прочие геймплей-особенности, которые воспевают западные журналисты и о которых мы поговорим ниже, не более чем декоративные элементы, ловко насаженные на основополагающий позиционный принцип войны.

Вот, скажем, юниты. Так же, как и в *Dawn of War*, *Company of Heroes* предлагает концепцию сквадов. То есть отдельно взятый солдатом поручивать не дадут — сослуживцы упакованы в связки по пять человек. И точно так же, как и в *Dawn of War*, сквады можно пополнять прямо на поле боя — достаточно нажать на соответствующую кнопку. Но есть, опять же, нюанс — подкрепление для отря-



Режиссура местных кат-сцен периодически поражает в самое сердце.



В оставшиеся после подрыва устои рытвины можно, кстати, спрятаться.



Любой разговор о Company of Heroes неизбежно скатывается к обсуждению таких вот ракурсов.



В лучших традициях Red Alert здесь можно наслать на вражеские головы авиаудар.

дов возможно только если они находятся на контролируемой вами территории. Логически это вполне обосновано — новобранцы прилетают на парашютах, а десантироваться на вражеском пространстве — сомнительное с точки зрения командира решение.

Кстати, о командовании. Company of Heroes содержит крайне продуманную систему укрытий, которые автоматически занимают ваши подчиненные. Завидев, например, забор, юниты не просто упрутся в него носом — они припадают спиной, высунувшись из-за угла, чтобы дать очередь, и картинно залегают, находясь под подавляющим огнем. Это решение, во-первых, сильно помогает в бою, а во-вторых — заметно добавляет происходящему осмысленности. Отправленные в атаку юниты ловко перебегают от укрытия к укрытию, занимают наиболее удачные позиции и вообще ведут себя крайне адекватно. Укрытия бывают трех типов — плохие, нормальные и хорошие. Отдавая приказ, вы сразу же видите, каким образом расположатся ваши солдаты, и, соответственно, сможете оценить, не снесет ли кому-нибудь из них ногу вражеским залпом.

А снести еще как может. Залпы дают танки, которые способны в считанные минуты разнести всю вашу пехоту, не получив при этом сколько-нибудь ощутимых повреждений. Кроме

очевидного контраргумента — своих собственных танков — вам есть что противопоставить немецким «тиграм». Некоторые разновидности пехоты обладают счастливой возможностью лепить взрывчатку и бросать гранаты. При должной сноровке вы быстро научитесь обходить гусеничные угрозы сбоку и подрывать им двигатель. И вот тут важно подметить — Company of Heroes буквально кишит подобными мелочами. Автоматчики умеют захватывать станковые пулеметы и переносить их с места на место. Можно отвоевать противотанковую пушку и укатить ее на свою сторону. Пехота умеет строить песочные укрепления, которые действительно помогают. Практически каждый юнит обладает набором функций, которыми можно и нужно пользоваться. Закладывать мины, чинить танки, крутить колючую проволоку, бросаться гранатами и даже, представьте себе, выставлять дымовую завесу для танков — все это чуть ли не впервые в истории современных стратегий.

На первой же миссии игра настоятельно склоняет вас к изучению собственных горячих клавиш — без них тут придется елозить мышью примерно в два раза больше. Company of Heroes удивительным образом заставляет вас принимать в среднем по сто решений в минуту, регулярно изворачиваясь каким-то непостижимым образом. Автор этих строк, будучи

зажат со всех сторон немецкими силами, удумал выстроить песочные укрепления по всем фронтам, после чего забросать оторопевших немцев при помощи миномета. И таких вот неочевидных возможностей в Company of Heroes заложено несчетное количество.

Отдельной строкой хочется отметить пресловутую разрушаемость, о которой трубят наши западные коллеги. Все их восторги надо, конечно, делить ровно пополам — товарищи просто не оценили в свое время «В тылу врага». Здесь, как в каком-нибудь Red Faction, разрушаемость изящно ограничена грамотным левел-дизайном. То есть проломить забор и создать новый проход — это пожалуй-ста. Но вот проделать себе путь через здание уже невозможно. Дальше рассказывать, наверное, не имеет смысла. Само собой, здания расставлены таким образом, чтобы вы все-таки прошли все ключевые точки карты и активировали все заложенные дизайнерами скрипты. То есть пресловутая тактическая свобода является мистификацией — Relic железной хваткой ведут игрока по уровню, позволяя забавляться с крушением заборов, укреплений и прочей мелкой утвари.

■ ■ ■

Так уж вышло, что данный текст пишется мною спустя буквально пару дней после офици-

альной пресс-конференции Nintendo в России, где вдохновенно вещал европейский президент Nintendo Сатору Сибата. Милейшего вида японец в дорогом костюме говорил о том, что индустрия не видит очевидного: погоня за фотореализмом и количеством полигонов это тупиковая ветвь эволюции. Он предсказывал уменьшение рынка, пугал снижением продаж и говорил о том, что индустрии уже давно нужен не количественный, а качественный скачок. Что новые полигоны и корректная физика сами по себе ничего не изменят.

Так вот, Company of Heroes олицетворяет собой ночной кошмар Сатору Сибата. Не предлагая ни одной свежей идеи, она развлекает нас путем невообразимых производственных затрат и неслыханного количества полигонов в кадре. Играть в это все еще интересно, но новый продукт Relic напоминает скорее римский гедонизм. Пока отдельно взятые разработчики позволяют себе тратить годовые бюджеты небольших стран на разработку глубоко вторичных проектов, за воротами уже собрались новые варвары — приставка Wii, гении из Introversion и прочие поборники геймплейных прорывов. Company of Heroes, безусловно, очень, очень красивая и, чего уж там, хорошая игра. Но хочется надеяться, что это лебединая песнь традиционного подхода к игростроению. Перемен, как пел Виктор Цой, требуют наши сердца. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Company of Heroes не содержит ни одной по-настоящему свежей идеи, но все старое обрабатывает с потрясающим вниманием к деталям.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★ 9.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

8,5

“ИГРОМАНИИ”

ЖАНР КОСМИЧЕСКИЙ АКЦИОН

Акелла

ТАЛАНТЫ ХРОНИКИ



На протяжении миллионов лет вселенная жила в мире. Но времена изменились. Война с жестокой расой Дэ-Хэттэ заставила поселенцев орбитальных городов покинуть насиженные места и искать убежище в далеких звездных системах.

Теперь у человечества появилась хрупкая надежда на то, что эта находка поможет остановить глобальный катаклизм и положить конец затянувшейся битве за выживание во вселенной.

Однажды небольшой флот из двух военных крейсеров и научного судна прибыл в отдаленную систему Антэрра, к которой вела закрытая миллионы лет назад магистраль неизвестной расы. Здесь были найдены руины древнего города Оззах.



М. Видео

ВИДЕОЛЕНА

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М. Видео" и "ВидеоЛена"

© 2006 ООО «Акелла». Все авторские и имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Все авторские и имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, nataly@cdnavigator.ru Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru
Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@aanet.ru Новосибирск, (383) 227-74-64, akellansk@akella.com
Представитель на Украине "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.



ИЗДАТЕЛЬ

1C

РАЗРАБОТЧИК

BEST WAY

ПОХОЖЕСТЬ

COMPANY OF HEROES

В ТЫЛУ ВРАГА

МУЛЬТИПЛЕЕР

ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

ОДИН DVD/ЧЕТЫРЕ CD

САЙТ ИГРЫ

VTV2.GAMES.1C.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

1.7 GHZ, 512 MB, 128 MB VIDEO

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

3 GHZ, 1 GB, 256 MB VIDEO

В ТЫЛУ ВРАГА 2

Степан Чечулин

Все-таки мы живем в удивительное время, когда на наших с вами глазах творятся волшебные вещи. Если честно, кто из нас мог предположить, что отечественная «В тылу врага 2» сможет вполне успешно конкурировать с дорогостоящим блокбастером **Company of Heroes**? Никто, пожалуй.

Вы наверняка хорошо помните первую часть этой чудо-игры, вышедшую на рынке два года назад и неожиданно проявившую недетскую прыть. Удивительно, но никому в общем-то неизвестным донецким товарищам из **Best Way** одним им ведомым способом удалось соорудить игру, по качеству исполнения превосходящую приличные западные проекты.

Господа разработчики филигранно перенесли матерые шпионские операции на наши с вами мониторы. Управляя небольшим отрядом спецназа времен Второй мировой войны, мы выполняли сложнейшие задания во

вражеском тылу — пускали под откос поезда, взрывали склады с боеприпасами и даже обороняли города от превосходящих сил противника. Главным козырем «В тылу врага» была не только очень и очень симпатичная графика, но и просто дьявольски затягивающий геймплей. Упор здесь делался на тактику, но не забыты были и разные варианты прохождения одного и того же задания. Можно было захватывать бронетехнику, грабить убитых фрицев, изымая у них боеприпасы и оружие, и, главное, в любой момент переключаться на прямое управление выбранным юнитом, после чего действие уже напоминало матерый экшен.

Каждая миссия «В тылу врага» была вызовом командирским талантам игрока. А чтобы выполнить финальные задания, приходилось разрабатывать хитроумные планы атаки и отступления, ибо без этих самых планов выжить в таком мрачном мире было просто невозможно. В

общем, умникам из **Best Way** удалось смастерить красивую и очень увлекательную игру, и вот спустя два года появилось полнокровное продолжение.

Еще больше войны

Стоит отметить, что успех первой части был обеспечен не в последнюю очередь тем, что она вышла в обстановке тотального застоя игр про Вторую мировую. В те страшные времена, куда ни плюнь, всюду торчали однотипные RTS и шутеры «по мотивам», играть в которые у любого нормального человека не было уже никаких сил. Так что «В тылу врага» привлекала не в последнюю очередь свежим взглядом на избитую уже тогда тему Второй мировой.

А вот у «В тылу врага 2» появился весьма такой бойкий и свирепый конкурент как **Company of Heroes**, сделанный не кем-нибудь, а матерыми ребятами из **Relic**, удивившими мир



двумя термоядерными хитами — **Homeworld** и **Warhammer 40 000: Dawn of War**. Бодаться с таким монстром, конечно, дело непростое, ибо в **Company of Heroes** буквально из каждой буквы начального меню сочатся очень большие деньги. Тут вам и пафосные заставки, и оркестровая музыка, и ядерный геймплей, и невиданная ранее в RTS графика — за все эти вещи западные журналисты выставля-



Один из самых излюбленных приемов сценаристов «В тылу врага 2» — танк неожиданно проламывает дом и вываливается прямо перед вашим носом. Берегите нервы!



Злодейский немец позарился на легкую добычу. И получил снаряд от спрятавшейся где-то за экраном пушки.



Батальные сцены «В тылу врага 2» смотрятся действительно потрясающе.



К сожалению, AI врагов слабоват, так что очень часто лучшая тактика — выскочить всем отрядом и в упор положить всех врагов.

ют игре завидные «девятки» и «десятки». Наше мнение о Company of Heroes в исполнении Олега Ставицкого вы можете прочесть где-то неподалеку, а сейчас же попытаемся разобраться, какой ответ приготовили кудесники из Best Way.

Прежде всего, конечно, «В тылу врага 2» пытается завоевать непокорные геймерские сердца геймплеем, затягивающим с головой буквально в первые минуты игры. Хотя на первый взгляд кажется, что перед нами все та же «В тылу врага», только красивей и технологичней. Все дело в том, что разработчики от души поколдовали над новым движком, и теперь глаз радуется сочным взрывам, реалистичному пламени, очень и очень приятной водичке и массе прочих деталей, которыми изобилует буквально каждый уровень игры. Места сражений мало того, что изрядно прибавили в размерах, так еще и вполне себе убедительно симулируют российскую, например, глубинку. На недетских размерах карте теперь спокойно могут существовать пара деревенек, городок и немаленький лес. Благодаря ощутимо увеличившимся размерам локаций бои тоже стали намного разнообразней и длиться куда дольше, чем раньше. Скажем, отныне вполне реально минуты три-четыре добираться до города, захватить его, а потом еще минуты две топтать на другую позицию и там уже обороняться от наступающих фрицев.

Плюс ко всему, во второй части заметно шагнул вперед и физический движок — причем используется он не просто для красоты, но и для того, чтобы добавить действию адреналина. Практически любое здание может быть к чертовой бабушке разрушено залпами пушек, а

граната, метко брошенная под ноги окопавшегося в домике фашиста, не только выбивает половину окон в здании, но и красиво выбрасывает наружу зазевавшегося злодея. Танки теперь спокойно разрушают дома, утюжат памятники на городских площадях и вообще творят такой беспредел, что после не слишком крупной битвы опрятный городок превращается в натуральную кучу дымящегося хлама. Приятно смотреть, как во все стороны разлетаются тушки врагов, от домов отваливаются стены, а бронетехника, поймав крепкий заряд из пушки, реалистично вздрагивает и, охваченная пламенем, лениво съезжает в кювет. Конечно, «В тылу врага 2» бесконечно далеко до все той же Company of Heroes, но донецкие мастера, обладая несравненно меньшим бюджетом, чем их коллеги из Relic, умудрились таки сработать весьма нестыдную картинку и уделили пристальное внимание деталям, так что игра смотрится очень и очень достойно.

Наш бронепоезд мчится

А вот геймплей, по сути дела, недалеко ушел от оригинала. Снова игроку предстоит управлять группой отчаянных бойцов и выполнять самые опасные задания, порученные штабом. В первой части, как вы помните, разработчики позволяли командовать от силы шестью бойцами и забрасывали нас выполнять деликатные задания в тыл противника. Теперь все несколько изменилось — количество миссий, в которых происходит настоящая война, возросло по сравнению с оригиналом в разы. В распоряжении игрока спокойно может оказаться несколько десятков солдат, перед которыми

ми стоит задача выбить сотню-другую немцев с насиженных мест. От модной ранее концепции «тихих операций» не осталось и следа, и теперь в подавляющем большинстве уровней предстоит либо выбивать окопавшихся злодеев из городов, либо самим держать оборону. Так что, друзья, перед нами тот редкий случай, когда название игры совершенно не совпадает с начинкой. Вместо диверсий в глубоком тылу противника мы постоянно находимся на передовой в самой гуще сражений, а врагов теперь приходится изничтожать в открытом бою.

Благодаря такому вот подходу на экране постоянно царит сущий ад. Обычная сцена во «В тылу врага 2» выглядит примерно так: с одной стороны, значит, эдак под двести свирепых фрицев, буквально вцепившихся зубами в землю, с другой — наши союзники, бодро топающая массовка человек так из ста. Кульминация наступает, когда вторые добираются до первых, после чего начинается скриптовая дискотека: союзники, не жалея патронов, поливают врагов огнем, те, в свою очередь, активно отстреливаются. Кругом взрываются гранаты, куда-то в пампасы лупит непонятно чья артиллерия, изредка со свистом проносятся дружественные танки, дабы успешно сгореть под огнем пушек противника... В общем, симуляция активных боевых действий первостатейная, и смотреть на этот спектакль можно долго. Но так как вся игра построена на богоненавистных скриптах, пока лично ваши бойцы не угодят в заготовленную разработчиками триггер-ловушку, действие с места не сдвинется. Отсидеться не получится, и все равно придется брать за шкуру подчиненных и отправляться в бой. Впрочем,

несмотря на свою фальшивость, весь этот скриптовый балаган отлично справляется с созданием необходимой атмосферы масштабной драки.

Так как управлять приходится немаленьким количеством солдат, разработчики добавили возможность легко и просто формировать группы. Обводим рамкой желаемое количество бойцов — и они тут же превращаются в отряд, автоматически назначив себе командира. Теперь вам достаточно приказать начальнику выдвигаться, а подопечные бойцы бодро потрусят следом, четко следуя правилу «делай как я». Кроме того, командир самолично распределяет между бойцами боеприпасы, раздает им оружие и так далее. Так что ежели у отряда закончатся патроны, не придется вручную долго и нудно обмениваться рожками. Все просто — командир собирает, он же — распределяет.

А вот местный AI весьма спорный. Да, подопечные солдаты обучены ловко прыгать за стены в случае опасности, прятаться за перевернутыми машинами, самостоятельно вести огонь по врагу и даже иногда всей гурьбой носиться по карте в поисках приключений на свой зад. Но, увы, при всем при этом напарники, да и противники регулярно демонстрируют изрядную тупость. То ваши солдаты начинают бросаться грудью на пулемет, бездарно погибая, то просто отказываются выполнять приказы. Вовсе не факт, что ежели вы отдадите приказ кинуть гранату, подчиненные кинутся его выполнить. «Самостоятельный» солдат вместо этого может решить пострелять по танку из автомата, а то и вообще взять и убежать на другой конец карты, бухнуться там под елку и



Мда-а, хорошего урожая в этом году теперь можно не ждать.



Из серии «Физические движки тоже шутят». Думаем, экипаж этой зенитной установки надолго запомнит такой вот «затяжной прыжок в воронку».

долго медитировать на ящик. Как вариант — отважный боец тупо встанет столбом перед танком и будет так стоять, пока не убьют. Кроме того, часто солдаты вообще принимают бредовые решения — тратят ценные заряды, садя по пехоте из базуки, выскакивают из-за укрытий прямо под вражеский огонь, отказываются прыгать через заборы, выбирая наиболее длинные и опасные маршруты... В общем, кошмар, конечно. Враги, впрочем, не отстают. Компьютерные болванчики, например, могут бесконечно долго стрелять в стену или забор, игнорируя убивающего их гражданина, зашедшего с тыла. Ну а самая любимая тактика — веселой толпой выбегать на открытые участки, прямо под огонь ваших пулеметов. О поведении компьютерного болвана можно уже сейчас складывать легенды.

Служили два товарища

Управление бойцами сделано неплохо. Руководя группой, всего одним щелчком горячей клавиши вы можете приказывать солдатам забросать гранатами танк или зарядить по вражеской машине из базуки — боец, у которого есть гранаты или ракеты, отважно выбежит из-за укрытия, сделает свое грязное дело, после чего самостоятельно спрячется в ожидании дальнейших приказов. Если в команде есть снайпер, то опять

же — щелчок F4, и вот уже «орлиный глаз» отправляется дырять голову особо важному противнику. В целом, интерфейс удобный, однако многие функции (например, ремонт техники, приведение пушек в боевое положение и т.д.) раскиданы по куче морально устаревших закладок. Наш главный редактор, например, битый час пытался понять, как же в этой адской игре чинить технику, так и не понял, после чего обложил «В тылу врага 2» отборной руганью и, похоже, больше к ней не подойдет.

Никуда не делся и знаменитый «прямой контроль» над солдатами. Как и раньше, можно самолично порулить пехотинцем или танком. Управление в этом режиме до безобразия простое, а эффективность того же танка возрастает процентов так на двести. Возможность захвата техники тоже никуда не делась — отбив у врага какой-нибудь бронетранспортер, вы можете закинуть туда солдат и отправиться кататься на трофее. Правда, теперь у танков ремонтировать можно только гусеницы, так что ежели боевая машина убита в хлам, то улов будет невелик — пара коробок патронов пулеметчику, да и все. А вот легкую технику, как и прежде, можно чинить полностью, так что даже покоренный БМП после непродолжительного колдовства снова бу-

дет ездить. Лишь бы ремонтный набор был под рукой.

Сражения бронетехники по-прежнему вызывают детский восторг. Разработчики не стали добавлять в игру пошлую линейку жизни, как в других RTS, а оставили нежно любимые автором этих строк зоны поражения — ежели тупо бросаться на «Тигр», что называется, в лоб, то ничего путного из этого не получится. Как известно, лобовая броня у танков самая сильная, поэтому снаряды будут просто отскакивать, не причиняя вреда. А вот если подобраться к танку с тыла и забросить связку гранат аккуратно в район бензобака, то грозная машина в тот же миг превратится в весело горящий факел.



Отрадно, что в наше время, когда многие сиквелы получают намного хуже оригинала, есть еще люди, способные выдавать достойные продолжения. И часть этих людей, как мы убедились, работает в Best Way. Да, разумеется «В тылу врага 2» далеко не идеальная игра. Игрока постоянно преследуют не вычищенные баги (игра любит вылетать в Windows, например), AI подопечных и противников вызывает массу вопросов, а интерфейс можно было бы сделать значительно удобнее. Но при всем при этом «В тылу врага 2» реально затягивает, заставляет

верить в то, что происходит по ту сторону монитора. Когда удерживаешь оборону на рыночной площади безымянного городка, отражая атаки превосходящих сил противника, когда под ураганным огнем собираешь боеприпасы с убитых, чтобы продержаться еще десять минут, когда на брюхе ползешь по развалинам домов, подбираясь поближе к грозному «Тигру», чтобы закинуть гранату... Таких моментов тут — навалом, и они, словно хороший фильм, заставляют сопереживать действию и буквально кожей ощущать напряжение, царящее на поле брани.

Разработчиком из Best Way удалось самое главное, то, чего (по моему скромному мнению) не получилось у их коллег из Relic — создать игру, где соблюдена та тонкая, почти неосознанная грань между реализмом и аркадностью. Перед нами, с одной стороны, добротный боевик, забитый спецэффектами, с массовкой, грамотными скриптами, придурковатыми фрицами и нереально пафосными союзниками; а с другой — достаточно сложная (но отнюдь не хардкорная) тактическая игра, где надо не просто мышкой щелкать, но и головой думать. Как не крути, но, обладая веером минусов, «В тылу врага 2» несет в себе действительно интересный геймплей, который держит до финальных титров. А это, друзья, очень и очень много. ■

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80

100%

ДОЖДАЛИСЬ?

Отличное продолжение культовой игры. При всех минусах «В тылу врага 2» — это действительно увлекательная игра и более чем достойный «наш ответ» дорожной Company of Heroes от Relic.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

8.0

«ИГРОМАНИИ»

БРАТВА и КОЛЬЦО

СМЕШНАЯ ИГРА ОТ ГОБЛИНА



1C
ФИРМА «1С»

БОЖЬЯ ИСКРА
www.oper.ru

Реклама

Gaijin
entertainment



JOINT TASK FORCE

Альберт Алиен

«Не верь глазам своим!» — эта мысль проскальзывает по сознанию игрока в первые же минуты знакомства с **Joint Task Force**. Потом появляются и другие. «Ой, что это?!» — так звучит главная из них. Знакомьтесь — это, уважаемые игроки, **Joint Task Force**, представительница той редкой породы игр, разработчики которых сами не знают, чего хотят.

В поисках себя

Проблема номер раз: когда вам говорят, что это стратегия в реальном времени, не верьте. Время, конечно, реальное, но вот сама игра какая-то чересчур тактическая. Рассаживать офицеров по танкам — это еще куда ни шло, но рассаживать по этим же танкам пулеметчиков — это, знаете, уже не слишком стратегично. А уж когда дело доходит до захлопывания крышек люков вручную (ну, то есть мышкой), чтобы пулеметчиков не зацепило вражеским огнем, — тут-то и по-

нимаешь, что **Joint Task Force**, интерфейс которой подозрительно напоминает стратегию, таковой категорически не является.

С другой стороны, как-то уж так сложилось, что «тактикой» обзываются совсем другие игры: тактические шутеры или всякие там пошагово-пофазовые побрякушки. Обычно. Как правило. Несколько смущает и тот факт, что войска в миссии можно банально докупать, но при этом не то что строительства баз — самих баз-то нет. Оплаченное сбрасывается прямо на поле боя на парашютах. Надо лишь дрожащими от волнения руками содрать подарочную упаковку, и можно ехать. Эта идея идет несколько вразрез с идеалами тактических сражений ограниченными силами на небольшой территории. Особенно «товарно-денежные отношения».

Война в деталях

Сюжет **Joint Task Force** при ближайшем рассмотрении вы-

глядит сравнительно оригинально (если вы, конечно, до сих пор не играли ни в одну из игр серии «Том Клэнси не без гордости представляет»): не названные западные государства (кто именно, вы, наверное, поняли уже прямо сейчас, просто прочитав эту фразу), отчаявшись добиться приличных результатов от миротворческого контингента ООН, создают свои, особые, чуть менее миролюбивые войска. Ну и, конечно, отправляют их наводить порядок в мире — в том числе и бороться с группировкой, подозрительно похожей на «Аль-Каеду»...

Проблема только в том, что ресурсы на проведение военных операций крайне ограничены, и экономить приходится на всем, а в бой идти на том, что есть. Да еще и тащить следом за собой стайку вездесущих журналистов, которые просто мечтают организовать демократическую трансляцию с поля боя. Зато ес-

- ИЗДАТЕЛЬ
SIERRA ENTERTAINMENT
- РАЗРАБОТЧИКИ
MOST WANTED ENTERTAINMENT/
HD INTERACTIVE
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
СОФТ КЛАБ
- ПОХОЖЕСТЬ
ACT OF WAR
- МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
ОДИН DVD
- САЙТ ИГРЫ
WWW.JOINTTASKFORCE.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 GHZ, 512 MB, 64 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 GHZ, 1 GB, 256 MB VIDEO



ли телезрители будут довольны происходящим на войне — никаких лишних зверств, минимум повреждений пашням и огородам, аккуратное выполнение приказов — то деньги поступят на ваш счет немедленно. А дальше — заказ войск, прибытие, распаковка, изучение инструкции... Современная война происходит прямо в телевизоре, а танки вместе с экипажем доставляются на поле боя услужливыми курьерами. Высокие технологии, а как же.



Когда наши танки въезжают в Москву... Ну, не в Москву, а в местную деревушку. Но порядок мы наведем, конечно!



В водах незамерзающего пруда бултыхается подбитый Ми-8. Гордо реет черный вертолет, выискивая новую жертву!



Справедливость восторжествовала — на этот раз советская ракета подбила гнусный империалистический «Апач».



Гонки на «Хаммерах» по столице очередной банановой республики. Снега, к счастью, не завезли.

Проблема лишь в том, что игрок, лишенный необходимости строить базы, моментально вязнет в микроменеджменте: ему приходится не только захлопывать люки у танков, но и лично перезаряжать гранатометы бойцов. Высокие, очень высокие технологии. Сам же игровой процесс выглядит приблизительно следующим образом: наш героический отряд высаживается на карте, доходит до назначенной точки, после чего получает бурные аплодисменты телезрителей и свежую порцию денег налогоплательщиков. Бабло немедленно тратится на амуницию и пополнение, ну а отряд отправляется в следующую контрольную точку, где ситуация повторяется. Ну и еще эти... журналисты, бр-р-р.

Иногда на пути возникают враги. Умом они, как и положено врагам, не блещут, зато могут здорово попортить шкурку нашим бойцам. Это, в общем-то, логично, но, к сожалению, некоторые подчиненные гордо несут свое звание офицера, и если их убьют, то миссия скоростно заканчивается. Так что комсостав лучше держать запертым внутри какого-нибудь бронетранспортного средства и выпускать наружу только по большим праздникам и в случае... нет, не большой нужды, а настоятельной необходимости. Например, хорошо выдрессированный офицер способен проявлять

свои снайперские таланты, даже держа в руках гранатомет. К сожалению, одним выстрелом из гранатомета танк не подбьешь, поэтому часто можно видеть такую картину: к грозному вражескому танку с самым невинным видом подкрадывается бронетранспортер союзных войск, из него с гиканьем и улюлюканьем выпрыгивает трое-пятеро миротворческих гранатометчиков и цинично, в упор, расстреливают. Экипаж танка не успевает даже удивиться. О том, чтобы застрелить кого-нибудь из наших пехотинцев до смерти, речи даже не идет — хотя в нормальных условиях враги компенсируют тугоданность скорострельностью и общей смертоносностью.

Впрочем, оставшись без присмотра, наши подчиненные тоже стараются не отставать и, в свою очередь, компенсируют недостаток огневой мощи... ну да. Тем самым и компенсируют. Если группе солдат необходимо пройти от одного укрытия до другого, кто-то обязательно изберет свой особый путь, как правило, пролегающий через сектор обстрела противника. И еще: парни почему-то с огромной неохотой открывают огонь по противнику. Если игрок не отдаст приказ «немедленно расстрелять вот ту группу в чуждой нам униформе, что коварно вышла из кустов и устроила несанкционированную перестрелку», то его взвод может совершенно неожиданно для

всех героически погибнуть, не сделав ни единого выстрела. Командир, конечно, должен заботиться о подчиненных, но... Но как-то это неправильно. Своя голова на плечах должна быть или нет?

Зато сохраняться можно в любой момент. И делать это тут приходится часто. Ну а загружать игру, наверное, еще чаще. Картина рисуется несколько парадоксальная: ошибки на поле боя совершают все и постоянно, однако ошибки эти — даже самые мелкие — здесь не прощаются. Сказать, что такая манера ведения боя выводит игрока, не достигшего нирваны, из себя, — значит, не сказать ничего. Тем более что миссии совершенно линейны, брифинги излишне пафосны (кстати, занесите в протокол: такое количество высоко-го гражданско-демократического слога в стиле «за все хорошее, против всего плохого», как в местных брифингах, нормальному человеку перенести очень сложно), а солдаты, как уже было сказано, запредельно тупы. По отдельности эти недостатки можно было бы понять и простить, но все сразу?

Из светлых сторон замечена только одна — игра очень красива. Мы бы даже сказали, чрезвычайно красива. И дело не только и не столько в количестве полигонов на модель — хотя количество это, прямо скажем, не маленькое — дело в том, что нарисовано все очень хорошо и ак-

куратно. С первого же взгляда чувствуется — вкус у разработчиков есть. Да и не только у них — но еще и у конструкторов всей этой американской военной техники, которая щегольски раскатывается по картам. Хотя если вам не нравится вид современной боевой техники, тогда... Впрочем, разве такое может кому-то не нравиться?

■ ■ ■

Естественно, есть у этой красоты и недостатки — как обычно, выражаются они в завышенных системных требованиях. Игра ухитряется подтормаживать даже на самых мощных компьютерах... ну да ладно, красота требует жертв. Приходится признать, что гигабайт оперативки в наши дни — это суровый минимум, а полгигабайта видеопамяти — вовсе не такая уж роскошь, какой кажется при первом взгляде на ценник. Так что об апгрейде задумываешься моментально. О нем вообще задуматься никогда не вредно.

Впрочем, признаем, что именно Joint Task Force таких жертв не стоит — да, она красива, но при этом внутри нет вообще ничего. Ну не записывать же в преимущества такую сомнительную штуку, как магазин, где можно покупать танки? А на одном внешнем виде далеко не уедешь — нужно бы в коробочку еще чего-нибудь доложить. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

55%

ДОЖДАЛИСЬ?

Joint Task Force — поразительно однообразная и монотонная игра, которая требует постоянного выполнения мельчайших, крайне утомительных операций. Все-таки захлопывать люки у танка — это работа не для военачальника.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

6.0

“ИГРОМАНИИ”

ИЗДАТЕЛЬ

INTROVERSION SOFTWARE

РАЗРАБОТЧИК

INTROVERSION SOFTWARE

ПОХОЖЕСТЬ

■ SUPERPOWER

■ NUCLEAR WAR

■ GLOBAL DOMINATION

МУЛЬТИПЛЕЕР

ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

ОКОЛО 70 МБ ЧЕРЕЗ STEAM

САЙТ ИГРЫ

WWW.EVERYBODY-DIES.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

CPU 600 MHz, 64 MB, 32 MB VIDEO

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

CPU 1 GHz, 128 MB RAM, 64 MB VIDEO



а скажу сразу и честно — у Introversion опять получилось. В Defcon чувствуется опыт двух законченных проектов и даже какая-то коммерческая хватка. Здесь, по большому счету, не наблюдается подрыва устоев и молодецкого желания сделать «не так, как все». Defcon — это умный, породистый продукт возмужавших борцов с индустриальным занудством. Вместо хамоватого «everybody dies» для Defcon

DEFCON

Андрей Александров, Олег Ставицкий

У игр от Introversion есть одна потрясающая черта — они умеют «включать» воображение. Ветераны Uplink, наверное, поймут нас лучше всех: на экране — примитивные иконки и надписи, выполненные в одном цвете и стилизованные под «хакерский» стиль, в колонках — простенькая, написанная чуть ли не в трекере музыка, а в воображении проносятся потрясающей красоты картины. Серый андерграунд, где, несомненно, находится штаб-квартира нашего героя, опасная, но манящая Сеть, взлом серверов могущественных суперкорпораций и прочая гибсоновская романтика...

В Defcon творится ровным счетом то же самое. Картинка на экране по нынешним ГОСТам смехотворна: схематическая карта мира, простенькие иконки, совсем уж неприличные ромбики, символизирующие города, — и все это чуть ли не в трех цветах. Но по воображению бьет изо всех сил. Стоит задержать на экране взгляд хоть на несколько минут — и изображение, прямо

как в детских книжках с объемными картинками, становится совсем другим. Сорвавшийся с цепи разум рисует потрясающие сценки. Вот группа самолетов-разведчиков переваливает через границу. Часть из них погибнет от ракет, остальные упадут, когда опустеют топливные баки, — но, может быть, они успеют передать в штаб ценную информацию о местоположении целей. Вот последняя волна стратегических бомбардировщиков выстреливает своих «девочек» и... нет, не разворачивается, чтобы уйти домой. Дома уже нет — все авиабазы в пределах досягаемости превращены в пепел — и самолеты поворачивают в сторону позиций вражеской ПВО, надеясь отвлечь ее, прикрыть своими телами столь беззащитные ракеты, дав им нанести смертельный удар.

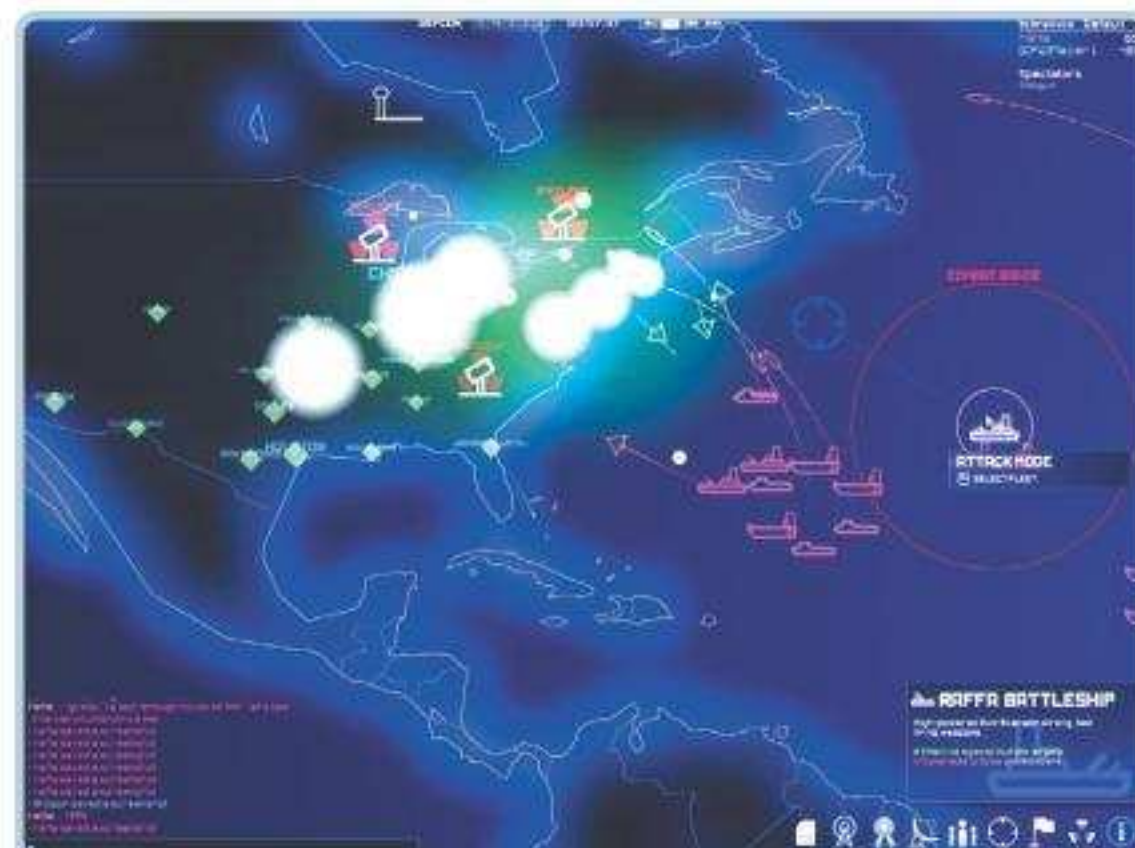
Поэтому не удивляйтесь тому, что у авторов этой статьи чуточку «поехала крыша» и что мы написали эту рецензию в не совсем стандартном стиле. Последствия много часового пребывания в зоне ядерного поражения, понимаете ли.

Красная кнопка

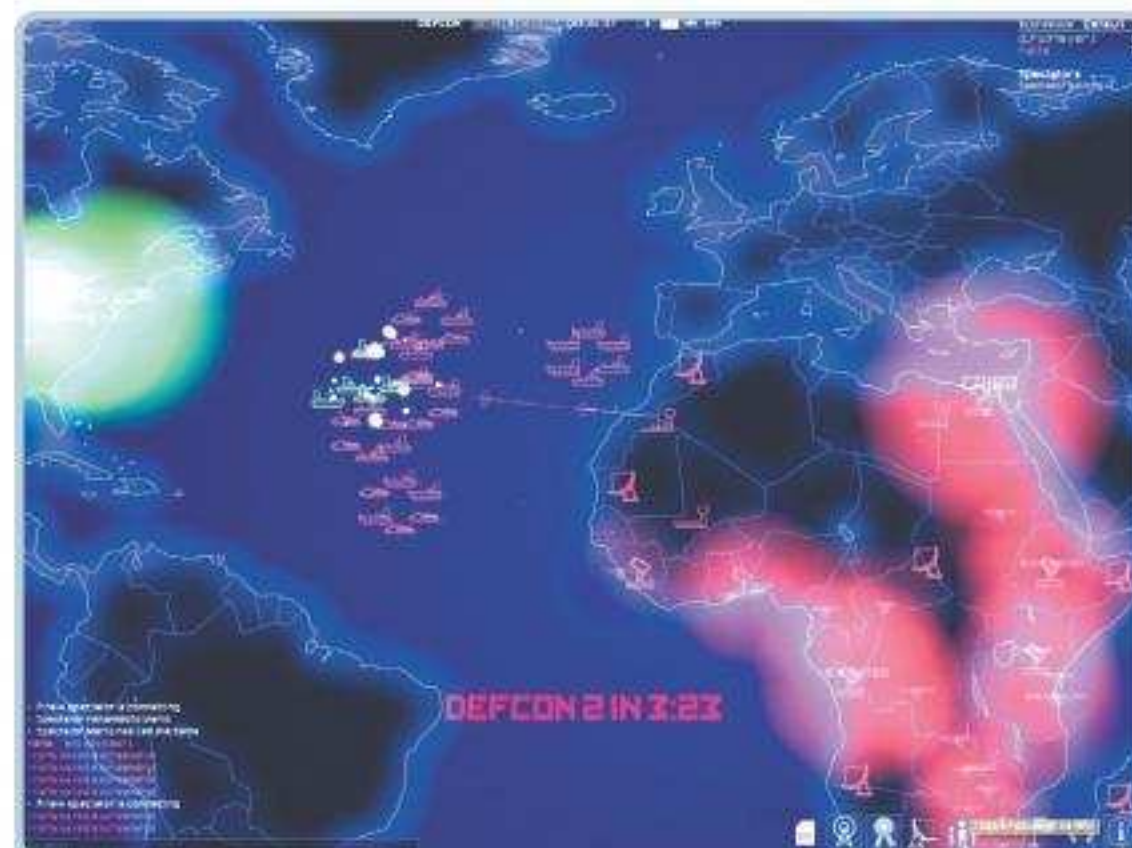
Докладывает Олег Ставицкий, уполномоченный советник СССР по американскому вопросу:

Товарищи! Только что разведка доложила, что засечены три внушительных формации: крейсера, авианосцы и, кажется, подводные лодки. Гнусные любители кантри перемещались в своих водах, а соответствующий уровень опасности не установлен, так что залпа по ним дать не удалось. Самозабвенно расставляю пусковые шахты по периметру Москвы. Почему-то на местной карте не обозначен Калининград — надо срочно написать в Introversion гневное донесение. Через пять минут можно будет наконец ввести войска в американские воды. На этот раз планирую отвлечь внимание истребителями и сразу жать на все красные кнопки разом. Вчерашний позор надлежит смыть кровью. Конец связи. Служу Советскому Союзу, ура!

Ну а пока тикают эти самые пять минут, даю первое резюме. Не буду долго водить вас за нос,



Вовремя всплывшая у вражеских берегов эскадра подводных лодок — залог счастливого будущего.

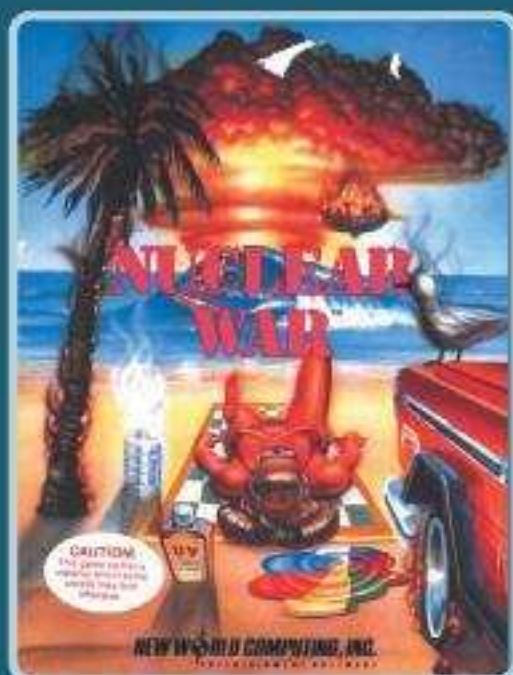


Цветные пятна символизируют плотность выжившего населения.

Военный атом

«Игромания» представляет ностальгическую подборку лучших игр, в которых можно познакомиться соседнюю державу с воистину бескрайними возможностями атомной бомбы.

Nuclear War (1989, New World Computing)



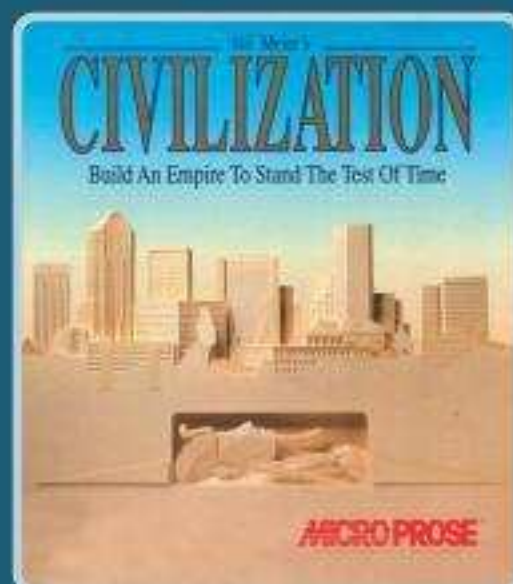
Это такой расширенный вариант Defcon, где поле битвы, опять же, весь земной шар. Представляя интересы одной из четырех враждующих фракций, вам предстоит регулярно обмениваться ядерными ударами, претендуя при этом на мировое господство. Сюрприз можно преподнести при помощи самолета или, скажем, пусковой шахты.

Кроме обмена атомными любезностями, в вашем распоряжении также имеется дипломатия, саботаж и пропаганда. Периодически в этом сугубо рациональном процессе завоевания мира проглядывает натуральный «Монти Пайтон»: на

вражескую территорию могут высадиться инопланетяне, отчего у них вдвое увеличится население. Или, скажем, какое-нибудь государство начинает бросаться в конкурентов живыми коровами, отчего в давке гибнут реальные миллионы.

Авторы Nuclear War впоследствии подарили миру BioForge, Master of Orion II: Battle at Antares и Pacific Strike. Бесплатный ремейк можно взять на наших DVD в разделе «По журналу».

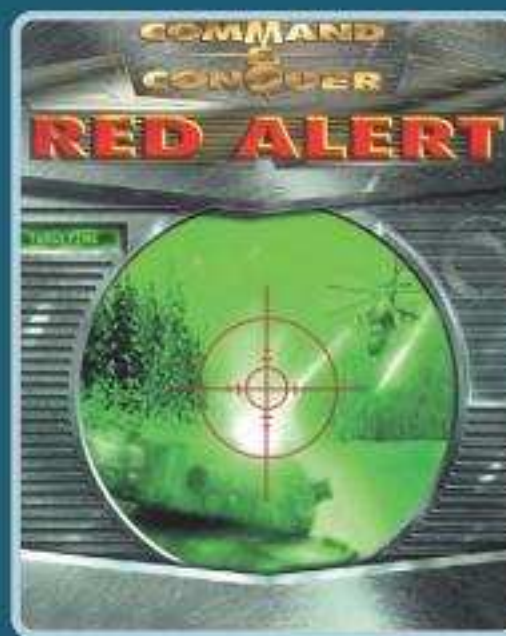
Civilization (1991, MicroProse Software)



Начиная с оригинала, вышедшего 15 (!) лет назад, и заканчивая четвертой частью, Сид Мейер предлагал всем желающим выстроить свою собственную цивилизацию путем дипломатии, войн и науки. В зависимости от того, чьи интересы вы намерены представлять, вам будут доступны к изучению различные открытия. Нетрудно догадаться, что некоторым народностям была да-

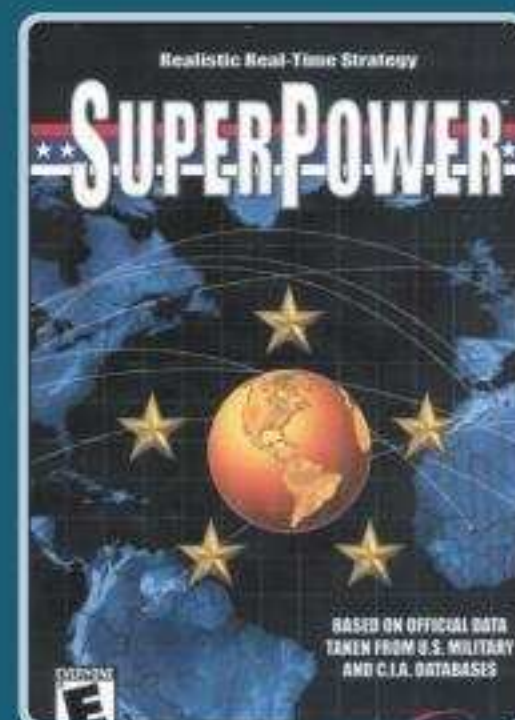
рована возможность познать возможности мирного атома, построить атомную ракету и послать заскучавшим соседям всепроникающий привет.

Command & Conquer: Red Alert (1996, Westwood Studios)



Когда Westwood создавали свой восхитительный горячий бред, снабжая его тренированными осьминогами, Лениным с торчащими из головы проводами и прочими радостями, они, конечно, не могли не одарить СССР атомной бомбой в качестве супероружия. Westwood, авторы стратегий, в которых солдат не умирает, получив в лицо залп от танка, низвели ядерный удар до уровня какой-то локальной бомбежки. То есть ракета (перезаряжающаяся, к слову, добрых десять минут), будучи сброшена на вражескую базу, в лучшем случае уничтожала здание, на которое, собственно, пришелся удар. Никто, впрочем, не обижался.

SuperPower (2002, DreamCatcher Interactive/GolemLabs)



Примерно такой же игрой мог бы стать и Defcon, не обладай Introversion потрясающим чувством меры. Десятки держав, от мелких до супергосударств, сложная экономика, дипломатия, оригинальная боевая система, в финале — отчаянный взмах рукой, крик «да пошел к черту этот микроменеджмент!» и ядерный удар по какому-нибудь из соседей, за которым следовал обязательный геймвер. К сожалению, у GolemLabs была только неплохая идея, не подкрепленная умением делать глобальные стратегии, — SuperPower оказалась вещью пусть и привлекательной, но совершенно неиграбельной.

Кстати, изначально SuperPower называлась Defcon и распространять ее собирались через интернет...

лучше всего подошел бы англоязычный слоган нерожденной кранковской «Мехосомы»: «You know this game but you never played it before» («Вы знаете эту игру, но вы никогда в нее не играли»). Действительно, Introversion практически отказались от каких-то инноваций в пользу лаконичного и выверенного геймплея. Defcon выстроен на знакомых каждому современному игроку понятиях: юниты, территория, очки. Все здесь вроде бы понятно и привычно. Удивительно другое — стандартные полуфабрикаты работают у Introversion совершенно по-другому. Ощущения и стиль игры, который пропагандирует Defcon, абсолютно уникальны.

Сами англичане позиционируют свой проект как первую игру без содержания (content-free). То есть здесь нет сюжета, внушительных заставок и главных геро-

ев. Уровней и миссий тоже нет. Поле битвы — Земля. Перед началом каждой партии вы определяетесь с державой, чьи интересы планируете представлять, расставляете по своей территории здания (которых всего три типа) и спускаете на воду флот (представленный, опять же, тремя типами кораблей). А затем начинается натуральная RTS в антураже знаменитой голливудской фантазмагии на тему холодной войны (подробнее о фильме WarGames см. в сентябрьском номере «Игромании»).

И вот что удивительно — имея в качестве исходных данных один-единственный уровень и пять (!) типов управляемых юнитов, Defcon с легкостью демонстрирует удивительную стратегическую глубину. Конечно, Introversion снабдили игру рядом ограничивающих нюансов (о ко-

торых ниже), но каждый раз, когда вы начинаете новую партию, предсказать ее исход категорически невозможно. За десять минут реального игрового времени игра инсценирует на ваших удивленных глазах пять карибских кризисов и несколько хиросим. Паранойя достигает какого-то колоссального размаха еще на первых, подготовительных стадиях. Как верно рассуждал в нашем многостраничном превью мой сослуживец Андрей Александров, Introversion очень грамотно накаляют обстановку перед атомным ударом. То есть вам тут, конечно, дадут нажать на красную кнопку, притом не раз. Но для автора этих строк вся прелесть Defcon заключена как раз в первом, открывающем акте.

Вражеский флот осторожно пасется около ваших берегов. На территорию изредка залета-

ет американский истребитель. В нейтральных водах обмениваются джентльменскими залпами армады крейсеров. Но пока на экране гигантскими буквами не пробежит надпись «LAUNCH DETECTED», атмосфера в воздухе натуральным образом искрит. Как только в небе появляется первая ракета, старательно накручиваемое напряжение срывается с цепи: кто-то, не выдержав, дает ответный залп, кто-то уходит в оборону, кто-то перегруппировывает флот. Но в этом вот томительном, почти хичковском доядерном саспенсе содержится какое-то несусветное количество эмоций. Двигая на экране символические фигурки и глядя на совершенно плоскую карту, игроки блефуют, ошибаются, путают следы и идут ва-банк. В местном чате редакторы ведущих игровых изданий мира

удовлетворенно цокают языками и обмениваются положительными мнениями о выданной пресс-версии. Defcon, очевидно, не станет новым многопользовательским снарядом масштаба какого-нибудь **Dawn of War**, но это определенно самое умное, самое тонко выстроенное развлечение отчетного месяца и...

Ответный удар

Докладывает генерал-полковник Андрей Александров, командующий ракетными войсками стратегического назначения СССР:

Вы абсолютно правильно поняли, почему в конце предыдущей главы стоит многоточие. Снимем шляпы, товарищи: моего коллеги Олега Ставицкого с нами больше нет. Нет-нет, он и его кожаный кабинет в самом центре Москвы вовсе не погибли в устроенной американцами ядерной духовке. Я ведь всегда говорил, что нельзя допускать к ядерной войне всяких там интеллигентных демагогов. Вот и не допустили: секретный кабель прямо в кабинет, простенькая программка на другом конце провода — и все, война готова. ГРУ еще никто не проводил! «У Introversion опять получилось!», «пять Карибских кризисов!» — а то, что крейсера идут совершенно не защищенные от подводных лодок, он и не заметил. Тьфу! Пускай, в общем, долбит по всем красным кнопкам сразу. У нас же два ключа, поворачиваемых одновременно. Настоящих ключа.

Ну ладно, перейдем собственно к войне. Геймплей Defcon... он... какой-то странный, почти не поддающийся описанию с помощью обычных слов. То есть здесь все, конечно, очень просто — настолько просто, что обучающую кампанию ты бросаешь на середине, AI (который, без дураков, очень сильный) побеждает в

первом же бою, а выйдя на просторы интернета, мигом сжигаешь во всемирной хиросиме сонных английских журналистов (других противников на момент написания этого текста еще не было — создается впечатление, что пресс-версию Defcon добряки из Introversion направили в каждую британскую стенгазету). Но проходят недели, и...

Стоп-стоп — давайте не будем забегать вперед. Сначала разберемся с геймплеем. Он так же прост, как и настоящая ядерная война (по сравнению с реальным положением дел Introversion, правда, сделали несколько серьезных упущений — см. рассказ о них рядом). Есть шесть сверхдержав — Европа, СССР, Северная и Южная Америки, Азия и Африка (впрочем, в игре обязаны участвовать далеко не все из них), которые наконец-то решились изничтожить друг друга. Обстановка соответствующая: никаких рассусоливания, никакого дипломатического бляения. На экране уже мигает defcon — индикатор, чем-то аналогичный американским «цветам угрозы». Самая низшая стадия — пятая, на ней игроки начинают расставлять войска. Ассортимент всегда один и тот же: семь мощных радаров, шесть стационарных пусковых установок с десятью межконтинентальными ядерными ракетами (при смене режима они превращаются в комплексы противозушной и противоракетной обороны), четыре авиабазы с истребителями и дальними бомбардировщиками (несут ядерные ракеты малой дальности) плюс по двенадцать крейсеров, авианосцев и подводных лодок с ядерными ракетами средней дальности (объединяются во флоты по шесть кораблей максимум).

На четвертой стадии defcon включаются радары и начинают передавать информацию обо всем, что попало в радиус их дей-

ствия. На третьей и второй стадиях расстановка юнитов прекращается и можно вести бой — правда, пока без применения ядерного оружия. Наконец, первая стадия — начало всеобщего конца. Пломбы с красных кнопок сорваны, мир стремительно катится к катастрофе. В чем цель? О, задача элементарна. На территории каждой сверхдержавы, помимо военных объектов, есть определенное количество городов, заселенных простыми гражданами. Тот, кто погубит больше всего вражеских «цивилианов» и уберет при этом свое население, считается победителем.

Выглядит просто, не так ли? Вот только при всей этой простоте можно неделю играть в Defcon, но так и не понять, в чем же здесь заключается победная тактика. Она неуловима, и на победу влияет, кажется, все — вплоть до провокационного вопроса «where are you from, guys?», написанного в чат прямо перед нанесением решающего удара. Первые две стадии defcon, строго ограниченные по времени, самые, пожалуй, сложные и важные — на них следует не просто раскидать объекты по своей территории, а сначала продумать стратегию действий и только потом подобрать под нее определенное расположение войск. Сложность здесь не только в тикающем таймере, но и в том, что каждая страна уникальна. Европа компактна, в ней очень просто создать плотную, практически непробиваемую ПРО. СССР, наоборот, столь громаден, что защитить всю страну практически невозможно. Зато на его обширных территориях можно расставить объекты так, что противник не сможет не то что уничтожить, но и просто засечь их.

Более того, не меньше тактика зависит и от того, против кого придется воевать. Сражение СССР и Европы — жестокое и быстрое

«мясо», в котором уже через минуту госграница потонет во вспышках ядерных взрывов. Столкновение Северной Америки и Африки — долгий поединок флотов, многочисленные попытки разведать с помощью самолетов территорию врага (наземные радары просто не достают). В результате реальностью становятся даже «позорные проигрыши», когда игрок, впад в стратегический ступор, просто не успевает разместить свои войска до начала третьей стадии defcon'a. Или в панике размещает их так, что вести сколько-нибудь осмысленные боевые действия становится просто невозможно.

Сама битва оказывается неожиданно долгой и красивой. В Introversion серьезно потрудились над тем, чтобы превратить ядерную войну из тупого рубилова в очень тонкий и сложный поединок. Хотя в теории все, опять же, звучит очень просто. Первым делом — разведка. Наземные радары должны быть расположены так, чтобы «открыть» как можно большую часть вражеской территории. Остальное же приходится доразведывать истребителями. Вторая стадия — уничтожение вражеской военной инфраструктуры. Каждый пораженный комплекс ПРО (он же ракетная шахта) — это оставшийся без прикрытия участок вражеской территории и десять недолетевших до вашей территории ракет. Каждый аэродром — это два десятка самолетов. И так далее. Ну и, наконец, третья стадия — удар по беззащитным городам, максимально разрушительный и беспощадный.

Отдельной статьей идут морские сражения. Авианосцы здесь ведут поиск субмарин противника и в любой момент готовы поднять стратегические бомбардировщики, крейсера прикрывают развертывание своих подлодок, которые должны подкрасться как можно ближе к берегу и на-



Прознав, что их соперник родом из России, западные журналисты радостно восклицают: «Ну, я тогда буду за США!».



Defcon — наиболее достоверный на сегодня способ выпустить своего внутреннего Никиту Хрущева на волю.

Ночной кошмар генерала

Defcon, конечно, игра про ядерную войну — здесь есть взрывы, авианосно-ударные группы и стратегические бомбардировщики, способные пролететь половину мира. Но при всем нашем уважении к **Introversion** это вовсе не симулятор настоящей ядерной войны. Для того чтобы сделать геймплей максимально простым, быстрым и увлекательным, им пришлось пойти на ряд серьезных упрощений и упрощений. Вот некоторые из них.

— **Состав армий.** Баланс в **Defcon** решается самым простым способом — всем противоборствующим сторонам дан абсолютно одинаковый комплект юнитов. То есть у отсталой Африки здесь ровно столько же авианосцев, сколько и у США. Это и понятно — постарайся разработчики сделать так же, как и в жизни, Африка вместе с Южной Америкой просто выбыли бы из игры, а Европа и Азия оказались в роли «мальчиков для битья» при СССР и США.

— **Сухопутные боевые действия.** Их в **Defcon** просто

нет. А ведь во времена холодной войны СССР не просто так держал на границе с Европой громадные танковые армады, способные «за неделю выйти к Атлантическому океану», — при некотором везении они могли дотянуться до ближайших пусковых установок противника раньше, чем те совершат залп. Да и одной из лучших систем ПРО (противоракетной обороны) до сих пор являются группы спецназа: будучи размещенными на территории противника, они должны в час X попытаться уничтожить ключевые военные объекты врага.

— **Пусковые установки.** Разумеется, в реальной жизни шахты с, например, американскими «Минетменами» не умеют одним мановением руки превратиться в установки, способные перехватывать межконтинентальные ракеты врага. Более того, противоракетной обороны, закрывающей почти всю страну, пока еще нет ни у кого — самая современная ПРО, российская А-135, может защитить только Москву и Мос-



ковскую область от удара нескольких десятков ракет.

— **Разведка.** В настоящей жизни территория противника не так сильно затянута туманом войны, как в **Defcon**. Спутники, аэрофотосъемка, работа агентов на местах — все это позволяет узнать местоположение большинства ракетных шахт, радаров, военных аэродромов и прочих ключевых

объектов обороны противника.

— **Игровая карта.** Приглядитесь внимательнее — Земля в **Defcon** плоская! Советские стратегические ракетоносцы должны были, выдвигаясь на позиции пуска, пройти подо льдами Арктики (а некоторые — совершить залп прямо из-под этих льдов). В **Defcon** подобное сделать невозможно — здесь просто нет Северного и Южного полюсов.

нести быстрый удар с совершенно неожиданного направления...

Но на практике происходит очередное крушение всей логики. Игроку приходится держать в голове просто потрясающее количество цифр: в какой режим переведены пусковые установки на востоке, сколько и где осталось ракет, сколько находится в полете, когда к атаке стоит подключить подводные лодки, чтобы удар стал более массированным, и, наконец, на какой из баз еще есть целые бомбардировщики, а на какой — ядерные ракеты для пополнения боезапаса этих самых бомбардировщиков. Потерять контроль над ситуацией и скатиться в хаос здесь проще простого.

Кроме навыка устного счета желательнее обладать чувством меры и какой-то совсем недюжинной интуицией. Цель для пущенной ракеты поменять уже нельзя, поэтому если на один объект их будет направлено слишком много, то часть попадет в пустую землю. При прорыве

ПРО стоит тщательно высчитывать время — необходимо, чтобы по целям ударило как можно больше ракет одновременно, а ведь все они летят из разных точек и разное время, поэтому согласовать залп не так уж и просто. Плюс неплохо подгадать, когда противник решит сам нанести удар — в этот момент его пусковые будут беззащитны и их легко можно вывести из строя. Более того, иногда случается так, что поразить ПРО на некоторых направлениях невозможно вообще. И тогда, вместо того чтобы тратить последние ракеты на тщетные попытки, стоит просто поднять в воздух все, что есть (в том числе истребители и «пустые» бомбардировщики), и, перенасытив оборону противника, ударить по городам, надеясь, что установки ПРО не справятся со столь огромным количеством целей и хоть часть ракет прорвется.

А еще не забывайте — по Сети в **Defcon** принято сражаться вчетвером, а то и вшестером, что

заметно усложняет ситуацию. Компанейские поединки — жутко увлекательное занятие. Здесь есть место и коллективным свалкам, и союзам, и, разумеется, предательствам. Иногда доходит и до курьезов: вот массированными ударами со всех направлений дотла выжжена Европа — и только одна-единственная установка ПРО продолжает защищать СССР от американских ударов.



Вы, конечно, уже знаете, каким будет финальный вердикт: предельно высокий балл, медалики-«нашвыборы». **Defcon** — потрясающая, гениальная игра, как и два предыдущих проекта **Introversion**. А местами — даже чуточку больше. Смотреть стоит в обязательном порядке — иначе запишем в «уклонисты», которые избегают исполнения военно-геймерского долга.

Единственный открытый вопрос — это то, насколько долгоиг-

рающим будет геймплей **Defcon**. Концепция проста и на первый взгляд вряд ли сможет увлечь массовую публику дольше чем на неделю-полторы (впрочем, и это уже отличный вариант). С другой стороны, в пресловутом **Counter-Strike** тоже ведь очень и очень простые правила...

P.S. На момент написания этих строк существует два способа приобрести **Defcon**: оплатить \$15 через Steam (www.steampowered.com) или заказать коробочную копию на официальном сайте (обойдется в \$26). Дождаться пиратскую копию не имеет смысла по понятным причинам — игра заточена под многопользовательские сражения, а местный AI, несмотря на выдающиеся данные, с живыми людьми не сравнится. Компания «Новый Диск», мужественно издавшая на территории России орденоносную **Darwinia**, пока что хранит молчание и не спешит приобретать права на **Defcon**. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Introversion снова сделали это. **Defcon**, лишённая сюжета, персонажей, заставок и миссий, собранная из плоских иконок и пяти юнитов, содержит в себе колоссальную стратегическую глубину и хичкоковских размахов саспенс.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

8,5

«ИГРОМАНИИ»



THE SETTLERS 2

10TH ANNIVERSARY

Александр Кузьменко

Вот именно в такие, как этот, моменты я начинаю думать, что уже безнадежно постарел и отчаянно кручу по сторонам глазами — не сыплется ли уже где-нибудь песок. Ровно десять лет назад я сидел за компьютером марки «Пентиум» и играл ровно в ту же самую игру. На календаре октябрь 2006 года, а я все так же строю мельницы, чтобы молоть муку, колодцы, чтобы добывать воду, и пекарни, чтобы из воды и муки выпекать хлеб для шахтеров. Из колонок слышится что-то чрезвычайно родное, но-сатые геологи издают знакомый звук «йюпи!», обнаружив залежи каких-нибудь ископаемых, скауты не торопясь бредут открывать «туман войны», а крестьяне суетливо носятся между синими флажками, перетаскивая подмышками грузы...

После десяти минут отчаянных движений мышкой по экрану приходит неизбежное понима-

ние — это *то же самое*. Снова. Опять. Практически без изменений. Давно позабытые, но, оказывается, дремавшие глубоко внутри условные рефлексy пробуждаются — мы снова строим мельницы, колодцы и пекарни. Снова печем хлеб, добываем руду и куем серпы, чтобы затем покосить сено, отнести его на мельницу и испечь хлеб.

Круг замыкается. Иногда они действительно возвращаются.

Ремейки в вашем творчестве

Вопрос журналистки в розовой кофточке о том, «почему в вашем творчестве преобладают ремейки?» (в свое время не на шутку взбесивший народного артиста Филиппа Бедросовича Киркорова), больше не кажется таким уж идиотским. Его можно смело задать всему составу творческой конторы **Blue Byte**, предварительно построив их в

одну линию и по отдельности взглянув каждому в глаза. Действительно, почему?

The Settlers 2: 10th Anniversary — это практически стопроцентной ремейк игры без малого десятилетней давности. Откровенное переиздание живой классики, древней экономической стратегии и локального хита продаж в стране Германии. Игра снабжена современной графикой, продвинутым мультиплеером и музыкой в формате MP3. Она запакована в новую коробку и, как положено любой уважающему себя современному тайтлу, обладает версией для карманных платформ (в данном случае — для Nintendo DS).

Вообще, ремейки — тема для совершенно отдельного разговора. Если мыслить глобально, то переиздания в индустрии развлечений (не только электронных) — очень даже распространенная вещь. В Голливуде

- ИЗДАТЕЛЬ
UBISOFT ENTERTAINMENT
- РАЗРАБОТЧИК
BLUE BYTE
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
НОВЫЙ ДИСК
- ПОХОЖЕСТЬ
СЕРИЯ THE SETTLERS
- МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
ОДИН DVD
- САЙТ ИГРЫ
WWW.DIESIEDLER2.DE

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 GHZ, 256 MB, 64 MB VIDEO
(GEFORCE 4 / RADEON 8500)
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 GHZ, 1 GB, 256 MB VIDEO
(GEFORCE 6 / RADEON X800)



снимают ремейки хитов прошлых лет в среднем раз в 20-30 лет. На Бродвее раз в пятилетку обязательно стартует новая версия «Кошек» или «Иисус Христос — суперзвезда», а писатель Пауло Коэльо так и вовсе ежегодно штампует по два-три ремейка одной и той же книжки.

То, что ремейки приходят в наши с вами игры, — вполне закономерный и логичный процесс. Вот Сид Мейер, даром что столько лет на гребне, полтора года назад разродился ремейком своей популярной игры кон-



Дороги возле главного склада — обычно самые загруженные. Вот вам бесплатный совет: стойте транспортные развязки!



А вот это и есть местная «война». Никакой тактики — нажали на кнопку «атаковать» и наблюдайте, как ваши легионы притесняют зулусов.

ца восьмидесятых — **Sid Meier's Pirates!** И что бы вы думали — игра без единого изменения, с геймплеем чуть ли не семнадцатилетней давности, разлетелась немислимым тиражом.

Общая мысль проста: у хитового проекта, выпущенного десять лет назад, осталась, во-первых, старая аудитория, а во-вторых, появилась совершенно новая. Поэтому зачем гадать и выпускать сиквелы (продолжения с цифрами в названии все равно плохо воспринимаются электоратом, не знакомым с предыдущими частями), когда проще и экономически выгодней сделать полное переиздание.

Десять лет, а счастья нет

Если вы по какому-то невероятному стечению обстоятельств в курсе, что такое **The Settlers 2**, то вот вам все основные изменения, постигшие ремейк. Во-первых, в 10th Anniversary появилась полностью трехмерная полигональная графика, так что теперь вы можете легко заглянуть в глаза каждому крестьянину. А во-вторых... «во-вторых» придумайте сами. Все прочие изменения по сравнению с оригиналом десятилетней давности настолько незначительны, что вы можете смело переходить к чтению финальной плашки рейтингов.

Для всех же остальных — краткий ликбез. **The Settlers 2** — это продуманный и неторопливый симулятор натурального хозяйства. Вы добываете лес, ловите рыбу, охотитесь на дичь, строите свинофермы и шахты, тоненькими нитями кровообращения прокладываете тропинки между всеми этими сооружениями. По тропинкам бродят носильщики с товарами, хозяйство растет, а где-то на противоположном куске карты обитает противник, который оккупировал волшебный портал (цель каждой миссии) и откроет к нему дорогу, только будучи полностью истребленным.

Чтобы достигнуть портала, нужно расширять свои владения. А чтобы расширять владения, нужно воевать — тогда как вся местная экономическая система заточена под медленное и ступенчатое развитие. Скажем,

чтобы превратить поселенца в солдата, ему нужно выковать меч. Меч куется в кузне из металла. Металл варится из руды и угля в специальной плавильне. Руда и уголь добываются в шахтах. Шахты работают, только если снабжаются хлебом и мясом. Хлеб получается в пекарнях из муки и воды (это, соответственно, ферма, колодец и мельница), а мясо получается, если отправить свинью (скотобазу) на бойню. Сколько экономических цепочек вы уже насчитали? А ведь для строительства нам еще нужен лес (домик лесоруба, сторожка лесничего и лесопилка), камень (каменоломня), для апгрейдов солдат понадобится золото (золотоплавильня) и вино (виноградник и винодельная мастерская)... Короче, вы поняли — прежде чем дело дойдет до реальной войны, пройдет часа два реального времени.

Задача усложняется еще и тем, что в **The Settlers 2** вы не можете просто так управлять юнитами, как в какой-нибудь RTS. Вы только раздаете приказы (строить, атаковать, искать) и смотрите, как ушастые комки полигонов начинают смешно суетиться на экране. Такой вот геймплей.

Долгие часы вы смотрите, как маленькие человечки таскают туда-сюда доски, бревна, ведра, снопы, пачки, стопки и буханки. И, как показывает практика, процесс наблюдения за всем этим муравейником полностью отчищает мозг, открывает чакры и превращает вас в сгусток чистой энергии счастья. Одним словом, завораживает.



И вот что удивительно — в итоге мы имеем случай, практически идентичный упомянутому выше **Pirates!**. С одной стороны, десятилетней давности рецепт по-прежнему работает, а неторопливый геймплей затягивает на долгие часы, дни и недели. В плане продуманности 10th Anniversary легко даст фору большинству одноликих современных тайкунов. С другой же стороны, мы тут все в «Игромании» большие сторонники развития технологий и прогресса творческой мысли. Гонять между флажками груженых осликов в

История заселения

Сериал **The Settlers**, наряду с концерном **Mercedes**, пивоваренной промышленностью и секретом приготовления титанической свиной ноги «швайне-аксе», — национальная гордость немецкого народа. За всю его тринадцатилетнюю историю под одним логотипом вышло аж семнадцать игр (включая все официальные аддоны и дополнения). О самых главных из них — в пяти абзацах ниже.

Settlers City: Life is Feudal (1993)

Удивительный факт, но у самых первых «Поселенцев» не было даже слов **The Settlers** в названии. Тем не менее в **Settlers City** были заложены основы геймплея — строительство, постоянная экспансия и сложная экономическая система. Игра была, что и говорить, хороша, однако добиться сколько-нибудь заметного успеха за пределами страны Германии ей так и не удалось.

The Settlers 2: Veni, Vidi, Vici (1996)

Часть номер два — да, та самая, по которой изготовлен сегодняшний ремейк, — первый (и последний) настоящий прорыв. Экономическая система стала работать еще слаженнее и логичнее, графика улучшилась в разы, музыка была записана в CD-качестве, а невнятный сюжет превратился во вполне себе логичную историю про римлян, волшебные порталы и поиск земли обетованной.

The Settlers 3 (1998)

Неудачные попытки привить игре элементы RTS (в конце девяностых их прививали ко всему подряд) внезапно обернулись сущим кошмаром. Когда людям разрешили обводить неуклюжие армии солдатиков резиновой рамкой, как в каком-нибудь **Warcraft**, особая, непередаваемая атмосфера **The Settlers** стремительно развалилась, как карточный домик.

The Settlers: Four Edition (2001)

Четвертая часть отличалась от третьей так же, как отличаются между собой разные сезоны телешоу «ДОМ-2». Вроде и события какие-то новые, но рожи кругом все те же. Нет, правда, не считать же нововведениями слегка улучшенный движок, набор новых миссий и возможность увеличивать карту при помощи колесика мышки?

The Settlers: Heritage of King (2004)

Закат и падение. К пятой части **The Settlers** окончательно превращаются в **Warcraft**. Отряды вызываются горячими клавишами, а непривычно урезанная экономика работает по принципу промышленной добычи леса, руды и тому подобных ресурсов для стремительных апгрейдов. Превратившись в неплохую RTS, **The Settlers** окончательно перестали быть великой стратегией.

эпоху высокоскоростного интернета и 64-битных операционных систем уже не так интересно, как в 1996 году.

Успех новому ремейку **The Settlers 2** обеспечен, но нас интересует другое: что будет дальше? Это единичный случай, или

скоро из пыльных чуланов восстанут другие забытые хиты, обвешенные по самые уши модными шейдерами и полигонами? Это, конечно, неплохо — когда-то мы очень любили эти игры...

Но сегодня все-таки хотим любить другие. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Стопроцентный ремейк немецкой экономико-стратегической классики десятилетней давности. С новой графикой и мультиплеером, но со старым всем остальным. Если бы мы в «Игромании» не были такими поборниками прогресса, то без вопросов поставили бы высший балл. А так...

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7,5

ИГРОМАНИИ

- ИЗДАТЕЛЬ
GSC WORLD PUBLISHING
- РАЗРАБОТЧИК
GSC GAME WORLD
- ПОХОЖЕСТЬ
■ WARSCRAFT III
■ ARMES OF EXIGO
■ RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS
■ СЕРИЯ «АЛЛОДЫ»
■ «ОГНЕМ И МЕЧОМ»
- МУЛЬТИПЛЕЕР
ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ, ИНТЕРНЕТ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
ОДИН DVD/ТРИ CD
- САЙТ ИГРЫ
WWW.HEROESOFM5.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 GHZ, 512 MB, NVIDIA GEFORCE
FX5200 128 MB / ATI RADEON 9000
128 MB
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 GHZ, 1 GB, NVIDIA GEFORCE
6600 / ATI RADEON X800

ГЕРОИ УНИЧТОЖЕННЫХ ИМПЕРИЙ

ГЛАВА 1

Игорь Варнавский

За последние пять-шесть лет игры, производимые на постсоветском пространстве, потеряли какое-то неуловимое, но исключительно важное свойство. Они могут быть технологичными, как «Операция Silent Storm», высоколобыми, как «Периметр», и нарочито серьезными, как «Блицкриг», но в них даже близко нет той душевности, той уютной атмосферы, что была в наших играх в 90-х годах (единственное исключение — растанская «Дорога на Хон-Ка-Ду»). «Аллоды 1-2», несмотря на некоторые недостатки, проходились буквально запоем; в русском народном квесте «Петя и Василий Иванович спасают галактику» был по-настоящему смешной юмор (чего не скажешь о современных инкарнациях этого сериала); а уж каким культом

стали первые «Братья Пилоты»... Шутеры и другие технологичные игры тогда, конечно, почти не делали, но все были уверены, что если дело и дальше пойдет такими темпами, то Запад мы догоним буквально за несколько лет.

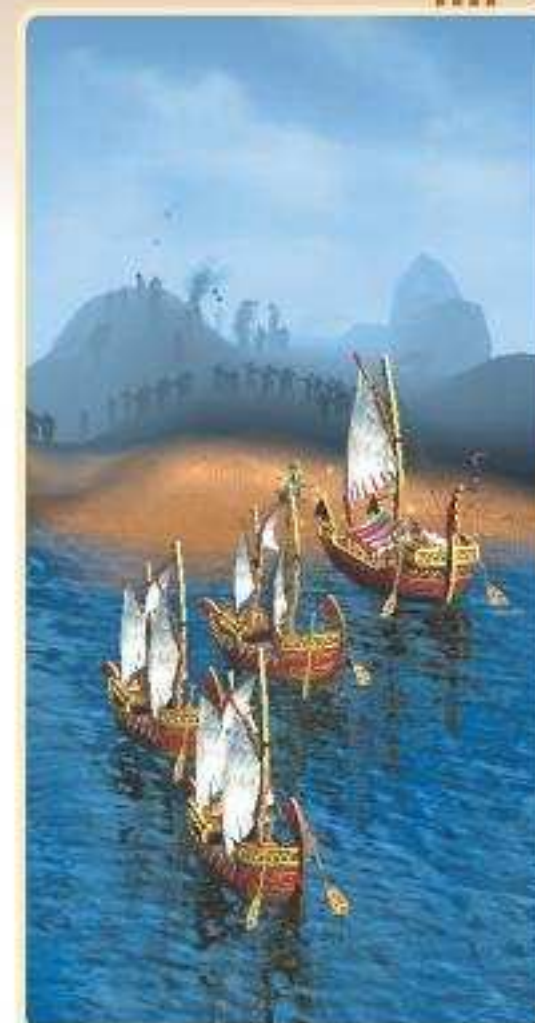
В чем-то Запад мы действительно догнали и даже шутеры начали делать — правда, такие, что лучше бы их не было вовсе. Но вместе с тем мы что-то потеряли — наши игры превратились просто в заскорузлые куски кода со сделанным через задницу интерфейсом, плохой озвучкой, непричесанными текстами и программистскими шутками. Что уж там — даже Heroes of Might and Magic 5, несмотря на все усилия Ubisoft, несет на себе явственный отпечаток Типичной Российской Игры™. Сохранить ту са-

мую душевность сумели только украинские разработчики, да и то не все. «Герои уничтоженных империй» — это как раз такой привет из 90-х, когда деревья были большими, а российские — хорошими.

Не ждали

Если честно, от «Героев уничтоженных империй» я лично не ждал ничего особенного. Полуфэнтезийная, полустимпанковская полустратегия, полу-RPG, которую в Европе (точнее, в Англии, Германии и Франции) планируется продать «умопомрачительным» тиражом 60 тыс. копий (эти цифры GSC озвучила на своей февральской пресс-конференции) — звучит как приговор. Вдобавок незадолго до знакомства с игрой я зачем-то прочитал первые три книги из цикла «Герои уничтоженных империй», написанные Ильей Новаком (он же — один из авторов сценария игры), и остался от них отнюдь не в восторге.

Однако в действительности «Герои» оказались бесконечно далеки от собственных новеллизаций. Если успех книги практически полностью зависит от таланта автора, его умения владеть словом, то игра — творчество коллективное. Здесь важен вклад каждого члена команды — будь то программист, художник, аниматор, композитор или даже тестер. Так вот, практически все, что не связано со сценарием (к нему мы еще вернемся), в «Героях» выполнено в наилучшем виде. Уважение вызывает уже один только вступительный ролик —



на территории СНГ найдется не так уж много команд, способных делать CG-анимацию такого уровня, не говоря уже о позорных роликах из Heroes of Might and Magic 5. Графика не то чтобы технологична, но благодаря таланту художников картинка просто сказочно красива. Музыка чудесна (жаль только, что ее мало — всего шесть треков), багов на удивление мало, а играть... играть почему-то дико интересно, хотя к такой роскоши от СНГшных игр мы как-то не привыкли.

Казачье наследие

GSC Game World придумали для описания жанра «Героев» замысловатую формулировку RTS vs. RPG и не без гордости сообщали, что играть в них будут совсем не так, как близкие по идеологии тайтлы. То есть тот, кому ближе RPG, может бегать по карте с героем подмышкой, лупить монстров, накапливать опыт и со-



Какую бы игру ни делала GSC, в них неизменно проглядывают черты «Казачков».



Ролики — удовольствие дорогое, поэтому между миссиями сюжет шкандыбают при помощи комиксов. Увы, нарисованы они не самым лучшим образом.



Во время скриптовых роликов камера исполняет драматические облеты на манер Warhammer 40 000: Dawn of War.

бирать эпические шмотки, а тот, кому милее стратегии, отстраивает базу, отряжает фей на лесоповал и каменоломни (да-да, все тяжелые работы здесь выполняют феи), штампует армию и только потом идет объяснять противнику, кто в чуме хозяин.

В одиночной кампании все немножко не так. Поскольку сингл заточивался под нужды сюжета, особого выбора обычно нет — чаще мы бегаем налегке с одним-единственным героем, а заниматься базостроительством позволяют лишь в избранных миссиях. Что, в общем-то, только хорошо: если в первой половине игры наличие базы помогает быстрее разобраться с противником, то потом она начинает доставлять одну лишь головную боль. В одной из миссий напор врага настолько силен, что на оборону базы уходят все силы и время. Проще уж забить на нее и бегать налегке: это долго (сколь бы ни был крут герой, против большой армии в открытом столкновении ему в одиночку не выстоять), местами нудно, но зато результат гарантирован. Впрочем, нудно это бывает только тогда, когда противников слишком уж много; в большинстве же случаев они равномерно размазаны по карте, так что зачистка проходит легко и приятно.

GSC изготовили предельно простую, но весьма интересную ролевою систему: холокост монстров поощряется очками опыта, которые идут на повышение уровня и прокачку умений. Умения эти немного несбалансиро-

ванны: вне зависимости от пристрастий игрока больше всего пользы принесут вложения в скорость бега, скорость регенерации здоровья и маны — удирать здесь приходится постоянно (причем в окружении сотен врагов), а наибольший урон приносят заклинания — для них-то и нужна мана. Такой дисбаланс, однако, нисколько не мешает: заклинания подобраны с умом, комбинировать их — одно удовольствие. Выносить же противников вручную, с одним лишь луком или мечом, — занятие изматывающее и неблагодарное, особенно когда попадаетесь излишне толстокожий монстряга. Представьте себе, сколько времени может занять уничтожение одного противника, если у него несколько тысяч хит-пойнтов, а один удар мечом/одна стрела снимает у него всего лишь 1-4 хит-пойнта. Такие монстры, между прочим, есть здесь почти на каждой карте.

Стоит предупредить, что полностью избежать занудства не удастся в любом случае. Игра не настаивает на том, чтобы мы вычищали каждую карту от и до, — если хочешь, беги напрямик к mission objectives. Проблема только в том, что добежать до этих самых mission objectives, минуя врагов, довольно сложно. Противники расставлены очень тесно — если пробежать мимо одной группы и завязать бой с другой, сзади непременно подтянутся обиженные вашим невниманием монстры и заключат в свои дружеские объятия. Так что свой путь приходит-

ся буквально дезинфицировать. А это долго — иногда такая зачистка может занять 2-3 часа. Изводить же абсолютно всех монстров в целях накопления опыта нет смысла — на каждой карте есть свой потолок развития.

Обещанное равенство RPG и RTS наблюдается только в скриншоте, но радоваться ли этому — еще вопрос. Если сингл в «Героях» вылизан достаточно хорошо, то в скриншоте играть как-то тоскливо: доступно несколько рас (правда, карт почему-то всего три), но тактика во всех случаях, по большому счету, одна и та же — поставить производство юнитов на поток и посылать, посылать, посылать их на противника. Или есть вариант еще проще: вообще забыть про базу, прокачать героя, а потом бегать вокруг вражеской базы и насыпать на нее заклинания массового поражения до тех пор, пока на ее месте не останется ничего. Хотя, если покопаться в настройках (возможна победа и по очкам), победить будет уже не так легко.

Что в игре однозначно плохо, так это сценарий. Главный герой, эльф по имени Эльхант, обозванный нами для краткости Дебиляткой, рвется спасти мир с таким энтузиазмом и толкает такие напыщенные, пафосные речи, что остается только пожалеть болезного: в реальном мире индивидуума с таким интеллектуальным багажом не взяли бы даже в «ДОМ 2». Не сильно отстают и остальные персонажи,

хотя до идиотизма Дебилятки им, конечно, далеко. Озвучка диалогов, увы, столь же отвратительна, сколь и тексты. И это притом, что в книгах все было намного лучше, хотя они сами далеко не шедевры.

К недостаткам стоит также отнести редкие межмиссионные ролики (в отличие от intro и outro они сделаны весьма посредственно), межмиссионные комиксы (нарисованы грубо) и пару раздражающих багов. Баг номер один: персонажи считают своим долгом всегда дочитать свои реплики до конца, даже если вы давно проскipped диалог и побежали по своим делам. И баг номер два: взаимосвязи между квестами прописаны неважно. Вас могут запросто попросить убить монстров, которых вы уже убили на другом задании, и даже показать, где они, — вместе со свежими трупами.

■ ■ ■

Если вы вдруг увидите в игре подбитый танк, обломки современного боевого самолета или что-нибудь подобное, не удивляйтесь: это не пасхалки, а прямые намеки на то, что ждет нас в будущих играх. «Герои уничтоженных империй» с самого начала задумывалась как трилогия, а если дело пойдет хорошо, не исключены и дальнейшие продолжения. Что можно только приветствовать: в кои-то на территории СНГ появилась игра, в которую приятно играть. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Неожиданно приятная игра, реанимирующая давно забытые ощущения. Ощущения, которые мы испытывали от российских игр в конце 90-х.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

8.0

“ИГРОМАНИИ”

ДНЕВНОЙ ДОЗОР

Степан Чечулин

Отечественный рынок компьютерных развлечений просто не по-детски трясет, кидая то в жар, то в холод. Только наши умельцы могут чуть ли не на коленке вылепить потрясающих «Корсаров», а потом огоршить публику ужасными «Корсарами 3». Сделать неплохую «Операцию Silent Storm» и опозориться с «Ночным Дозором» — игрой прямой, как шлагбаум, и пустой, как банка из-под тушенки. Когда упомянутый «Ночной Дозор» завертелся на наших редакционных компьютерах, не очень верилось, что это создали те самые люди, за плечами которых как минимум половина всех российских хитов.

Увы, но за громким названием «Ночной Дозор» подло пряталась обычная такая поделка по мотивам нашумевшего фильма, где нам предлагалось принять деятельное участие в битве между Светлыми и Темными Иными. Причем битва эта выглядела весьма тоскливо. Разработчики заставили нас бегать по скромных размеров уровням и с помощью

заклятий уничтожать врагов разной степени свирепости. Никакой тактики в игре, конечно, не было, каждая разборка сводилась к тупому использованию магии — у кого файербол больше, того и тапки. Это, с позволения сказать, развлечение базировалось на потрепанном уже тогда движке от «Операции Silent Storm», так что «Ночной Дозор» еще и картинку выдавал далеко не идеальную.

В общем, мы тут в редакции игру пожурили, дежурно списали все на то, что времени на разработку у «Нивала» просто не было, и высказали робкую надежду, что продолжение получится намного качественнее. Увы, ошиблись.

Джей и молчаливый Боб

«Дневной Дозор», как ни пытались, недалеко ушел от оригинальной игры. И хотя в этот раз создание игры поручили новой команде — **Targem Studio** — найти кардинальные отличия между «Дозорами» — задача отнюдь не простая.

Прежде всего, сразу надо сказать, что движок «Операции Silent Storm» безоговорочно устарел, и никакие шаманства разработчиков не в силах скрыть от нас того срама, который творится на экране монитора. Разумеется, создатели игры рвут на груди тельняшку и клянутся, что движок изрядно дорабатывался, но глядя на экран, в это не очень-то верится. Снова и снова нам приходится любоваться деревянными лицами персонажей, у которых мимика отсутствует как факт, а свои эмоции они передают исключительно очумелым размахиванием рук. Смотреть на это убожество после, скажем, **Company of Heroes** нет никаких сил.

Но хуже то, что весь этот цирк уродов сопровождается жуткой озвучкой и диалогами. То есть читать здешние тексты, конечно, можно, и местами даже с интересом, но когда Алиса голосом Жанны Фриске начинает выдавать очередные банальные шуточки и зачитывать долгие монологи, становится дурно. Актеры в

ИЗДАТЕЛЬ	НОВЫЙ ДИСК
РАЗРАБОТЧИКИ	TARGEM STUDIO / NIVAL INTERACTIVE
ПОХОЖЕСТЬ	■ «НОЧНОЙ ДОЗОР» ■ «ОПЕРАЦИЯ SILENT STORM»
МУЛЬТИПЛЕЕР	НЕТ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	ОДИН DVD
САЙТ ИГРЫ	WWW.NIVAL.COM/W2_RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 GHz, 256 MB, 64 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 GHz, 512 MB, 128 MB VIDEO



«Дневном Дозоре» вообще очень странно озвучивают свои роли. Складывается ощущение, что бедняги были не в курсе ситуации, в которых оказываются герои. Игра страдает извечной российской болезнью, когда актеры там, где не надо, дают ненужных эмоций, а когда необходимо поддать жару, что-то вяло лепечут.

Все это было бы не так страшно, если бы в «Дневном Дозоре» было меньше разговоров. Но разработчики пошли по стопам оригинальной игры и сотворили эдакую японскую RPG, когда на один уровень приходится минут эдак пятнадцать разговоров ни о чем. При таком рас-



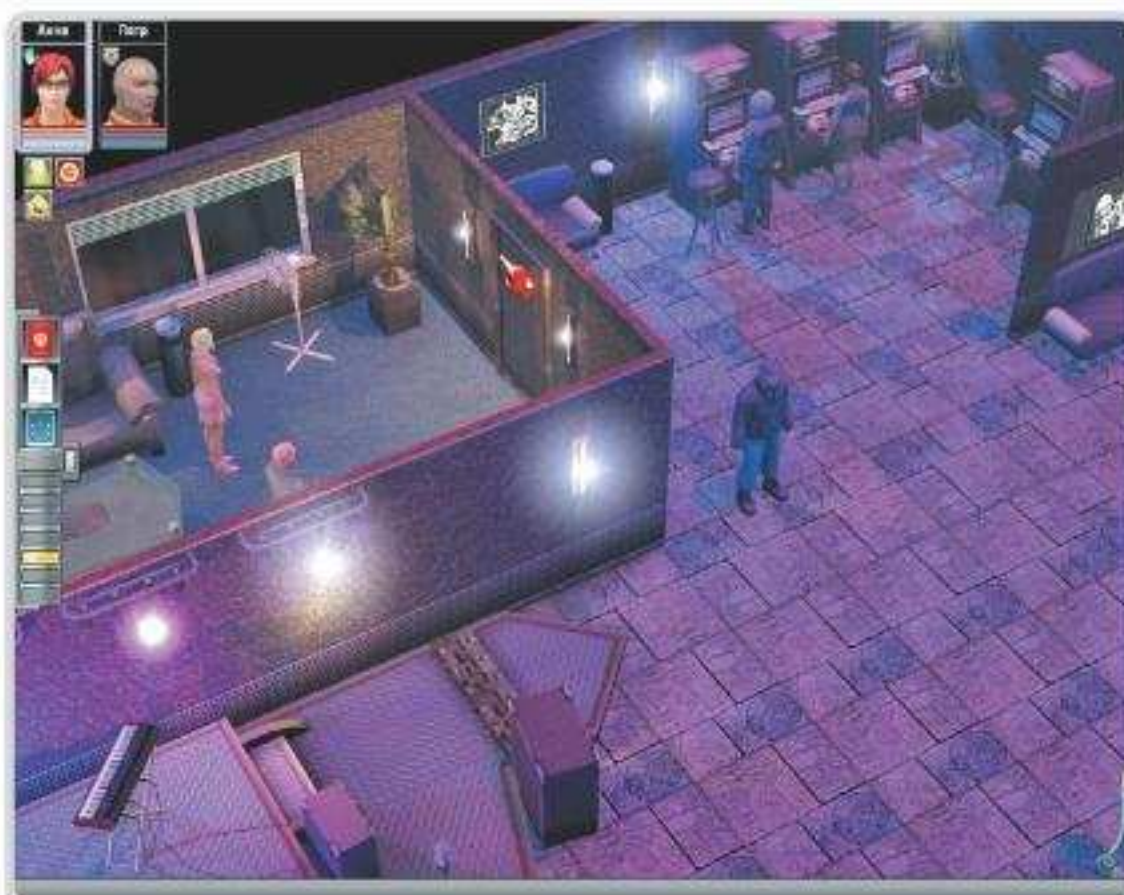
Кроме Алисы, которая отдаленно напоминает Жанну Фриске, игра под завязку набита рекламой, например, «Корбины Телеком». Хорошо хоть пельменей «Сам Самыч» обнаружено не было.



Сражения в «Дневном Дозоре» на редкость скучны.



Физика в игре подчас выписывает очень странные кренделя. Персонажи проваливаются сквозь столы и прочую мебель, иногда даже пролетают сквозь стены, а потом банально проходят их обратно.



Бар «Сытый вурдалак». Отсюда начинаются все ваши приключения, и здесь же вы можете взять себе персонажа в группу.

клад создатели могли бы и более ответственно подойти к написанию диалогов и, главное, к их озвучке. К тому же в этот раз над сюжетом трудился не Леонид Каганов, так что, увы, реально смешных шуток резко поубавилось (хотя их и раньше было немного), а непрекращающийся стиб над Дозорами во всех их проявлениях начинает надоедать уже через пару часов игры. Да и от «гениальных» фраз бойцов (вроде «что за канитель нездоровая» или «всю штукатурку испортили») уши вянут очень быстро.

Волки дозорные

Что удивительно, геймплей почти не изменился. Каждый уровень стартует в приятном местечке под гламурным названием «Сытый вурдалак», где, прослушав положенную порцию мозгодробительных диалогов и проникнувшись очередным «лихим» поворотом сюжета, вы отправляетесь на задание, которое, как правило, состоит из череды нудных боев и разговоров.

Как и в оригинале, битвы протекают очень вяло и совершенно не захватывают. Опять нам предстоит долго и нудно поливать вражин разнообразными заклятиями, потреблять в процессе боя волшебные яблочки, восстанавливающие здоровье, и жрать в промышленных количествах шоколад, регенерирующий

магическую энергию. Заклинания у наших героев все сплошь антиобщественные (в этот раз мы играем за Темных Иных) — огненные шары, телекинез и так далее. Отметим, что многие особо разрушительные заклинания требуют определенных предметов, поэтому не грех старательно собирать выпавшие из поверженных врагов шмотки.

В придачу к обычным заклинаниям в арсенале героев появились и особо мощные приемчики типа комбинированных заклятий, когда группа героев творит на глазах у изумленной публики локальный армагеддон, после чего медики выносят всех неосторожных вперед ногами. Выглядят здешние магические трюки довольно красиво, но, понятно, это не искупает общей нудности противостояния.

Никуда не делась и возможность Иных уходить в сумрак, где, собственно, и происходят основные бои. Сами понимаете, если вдруг начать мордобой в общественном месте, то мало того, что сбежится куча охраны, у которой так и чешутся руки кому-нибудь намять бока, так еще и сила заклинаний в нашем мире несколько раз ниже, чем в сумраке. Единственный минус в том, что потусторонний мир сосет из персонажей ману, и если она вдруг закончится, герои начнут резко терять здоровье. Так что, пребывая в сумраке, приходится постоянно следить за си-

туацией. А вот просимые фанатами «Дозоров» и лично господина Лукьяненко уровни сумрака разработчики в игру так и не добавили, оставив только один, где и происходят все битвы.

В RPG-составляющей тоже особых новшеств не появилось. Характеристики персонажей по-прежнему почти не влияют на происходящие, поэтому отслеживать статистику роста персонажей смысла нет. Единственный плюс — с каждым новым уровнем герои получают возможность разучить очередной магический фокус и... все, в общем-то. Сила заклинаний так же, как и раньше, растет по мере их использования, и вам ничего не стоит быстро прокачать любой трюк, лишь бы было желание.

Из действительно новых фишек стоит отметить разве что возможность взять себе в партию перед каждой миссией собутельника по вкусу. В том самом «Сытом вурдалаке» постоянно обитают несколько персонажей, одного из которых дозволяется взять на задание. Плюс перед выездом «на дело» вы можете по своему вкусу одеть главную героиню игры (выбранный наряд ощутимо влияет на характеристики), и с помощью забавной мини-игры задать себе вероятность событий на миссию. Ловко управляя лучами судьбы, вы можете заметно облегчить прохождение очередного уровня.

Понятно, что чуда никто особо не ждал. «Дневной Дозор» оказалась почти такой же игрой, как и первая часть, с несколькими интересными фишками, которые, увы, на общую картину никак не влияют. Если начистоту, то перед нами достаточно скучная игра с массой посредственных диалогов и реально слабой озвучкой. Сюжет, конечно, любопытен, но интересен он будет только фанатам всего «дозорного» (а таких немало).

Кроме того, обладая и без того сомнительным геймплеем, «Дневной Дозор» с каким-то молодецким задором пугает доисторической графикой — все эти крупные планы буратинообразных персонажей, рваная анимация, маленькие карты, низкая детализация уровней... На фоне любого более-менее приличного западного проекта «Дневной Дозор» смотрится жалко. Вдобавок ко всему это чудо умудряется еще и тормозить на весьма неплохих, по нынешним меркам, компьютерах.

В общем, если вы желаете шикарной картинки и яростного действия — вам прямая дорога в объятия **Company of Heroes**, хотите тактики — запустите «В тылу врага 2», душа просит крепкого сюжета — дождитесь, наконец, **Neverwinter Nights 2**. К сожалению, «Дневной Дозор» придется по душе исключительно поклонникам «Дозоров», да и то лишь благодаря популярному сеттингу. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

50%

ДОЖДАЛИСЬ?

«Дневной Дозор» недалеко ушел от оригинала, так что если вы отважитесь на покупку, то готовьтесь к очень средней графике, скучному геймплее и жестоким тормозам. Впрочем, мы понимаем, что поклонников «Дозоров» такие «мелочи» смутить не могут.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

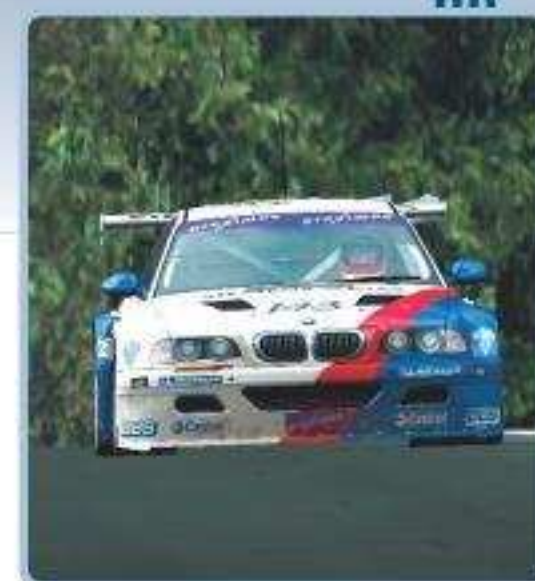
6.0

«ИГРОМАНИИ»

- ИЗДАТЕЛЬ
10TACLE STUDIOS
- РАЗРАБОТЧИК
SIMBIN DEVELOPMENT TEAM
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАЦИЯ
NO GAMES
- ПОХОЖЕСТЬ
GTR: FIA GT RACING GAME
- МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
ОДИН DVD/ТРИ CD
- САЙТ ИГРЫ
WWW.GTR-GAME.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1.8 GHZ, 512 MB, 64 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 3 GHZ, 1 GB, 256 MB VIDEO



Например, корректировать траекторию болида с помощью педали газа в GTR было почти невозможно: при прохождении поворотов машина либо ехала по траектории, либо (при неверных действиях со стороны пилота) ее сразу срывало в неконтролируемый занос. Этот недостаток в сиквеле успешно исправили — теперь с помощью сложенных действий рулем и газом управлять машиной стало куда приятнее. Временами даже можно позволить себе пройти поворот в управляемом заносе. Значительно лучше чувствуется работа подвески (особенно при атаке бордюров), что позволяет более точно настраивать ее под конкрет-

GTR 2

АВТОГОНКИ FIA GT

Игорь Асанов

Удивительное получается дело. Несколько лет назад с PC-рынка один за другим ушли почти все производители хардкорных автосимуляторов — даже EA Sports прекратила выпуск ежегодных игр по «Формуле-1». Их место заняла лишь крохотная шведская студия SimBin, основанная создателями любительских модов. Кризис? Застой? Вовсе нет!

Работа над ошибками

GTR: FIA GT Racing Game, дебютная игра SimBin, оказалась самым настоящим откровением. Мало кто раньше делал столь реалистичные, аккуратно выверенные автосимуляторы. А тут — вчерашние дебютанты, выросшие из модмейкерского комьюнити. Профильная пресса щедро одарила игру наградами, изголодавшие фанаты вопили в восторге, и даже из стана профессиональных автогонщиков

нет-нет да доносились скупые похвалы. Ну а вошедшие во вкус шведы и не собирались сбавлять обороты, выдав в короткие сроки отнюдь не продолжение GTR, а совершенно новую GT Legends, симулятор знаменитых спорткаров 60—70-х годов.

Вторую часть пришлось в итоге ждать почти два года, но и ожидания были уже гораздо выше — GTR, несмотря на оказанный ей теплый прием, обладала целой пригоршней недостатков. Тут и устаревшая графика, и никуда не годная модель повреждений, и ряд досадных ошибок в физике — все это требовало «ремонта». Да и вообще — хардкорный симулятор с десятком машин и таким же количеством трасс в наши дни ну никак не может рассчитывать на серьезный коммерческий успех. Исправлено ли все это в GTR 2? Сейчас посмотрим.

В первую очередь стоит отметить новый графический движок, уже обкатанный в GT

Legends, — смотрится он вполне прилично, поддерживает DirectX 9, плавную смену дня и ночи и недурственные погодные эффекты. В результате GTR 2 радует глаз приятной цветовой палитрой, симпатичными пейзажами и качественными моделями машин. В общем, это одна из самых красивых на сегодняшний день PC-гонок.

Что же касается второго пункта — физики, то тут изменения уже не столь однозначные. Дело в том, что еще с момента выхода демоверсии официальный форум игры заполнили многостраничные темы с критикой в адрес новой физической модели. Недовольные фанаты возмущались тем, что управлять 650-сильными суперкарами стало до неприличия легко, и вообще — так ведь и до ToCA Race Driver 3 недалеко! Конечно, все не столь уж и просто — по сравнению с предшественником, физика все же явно продвинулась вперед.



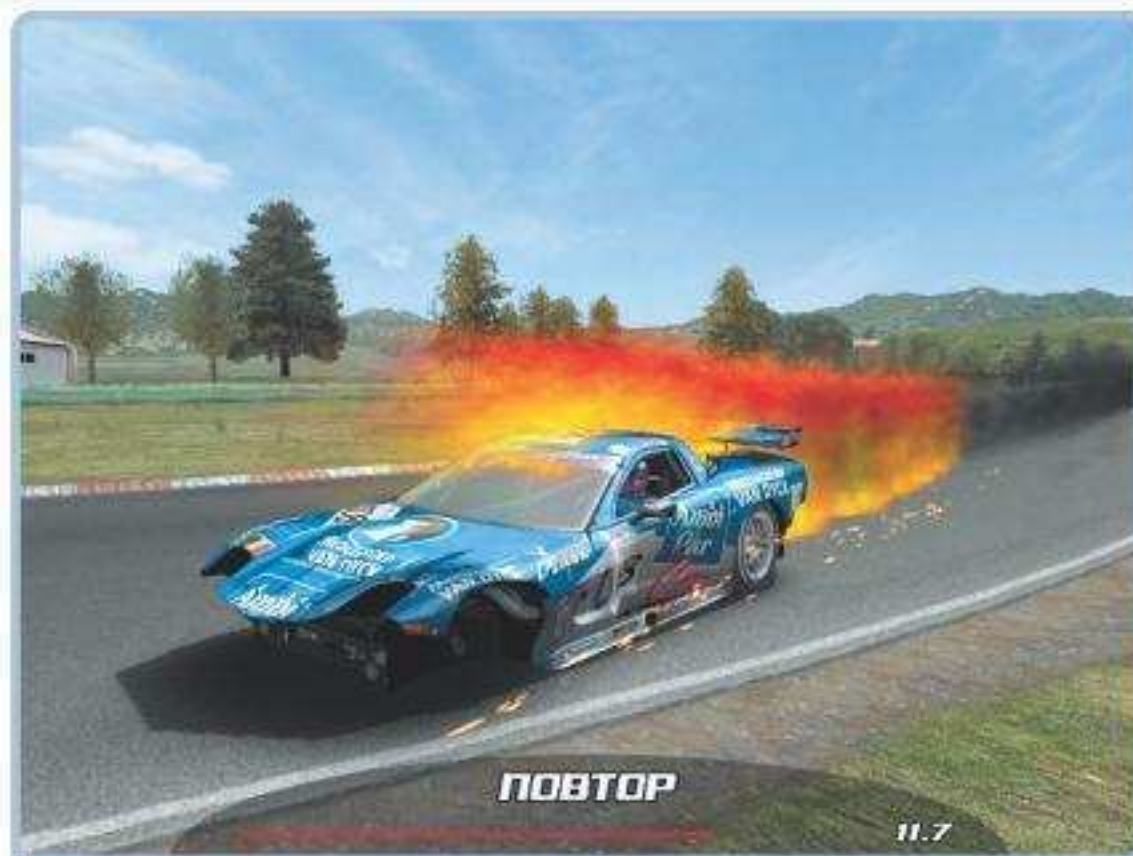
Интерьер автомобилей — как всегда, красиво и удобно.



Любимой машине всех Самых Разыскиваемых стритрейсеров нашлось место и в GTR 2.



Настоящий британский красавец. Жаль, под капотом «всего» 400 «лошадей».



Аварийное, хм, «торможение». Чем-то напоминает аналогичный подвиг Бена из игры Full Throttle.

ную трассу.

Стоит отметить и чуточку навязчивую антипробуксовочную систему (Traction Control), которая даже при полном ее отключении в настройках все равно дает о себе знать. Несмотря на то что машины GT-класса подобной системой действительно оснащаются, это достаточно спорное решение со стороны разработчиков. Хотя монстрам вроде Maserati MC12 и Saleen S7 глубоко наплевать на какой-то там трекшн-контроль — они умеют проворачивать колеса на сухом асфальте хоть с ним, хоть без него.

В целом же впечатления от обновленной физики исключительно положительные: ездить в GTR 2 стало гораздо интереснее. Теперь даже можно вполне сносно рулить и на клавиатуре — гибко настраиваемый уровень сложности позволит освоиться с управлением любому, кто хоть сколько-нибудь знаком с компьютерными гонками. Впрочем, профессионалы все равно выберут руль.

Горячие колеса

Как и следует из названия, GTR 2 посвящена исключительно первенству FIA GT, в котором участвуют самые быстрые и дорогие в мире суперкары Ferrari, Maserati, Aston Martin, Porsche, Chevrolet и т. д. На этот раз игра полностью воспроизводит чемпионаты 2003 и 2004 годов, и это не очень радует, учитывая, что у SimBin в кармане эксклюзивная

лицензия FIA сроком до 2012 года включительно. Что мешало добавить еще и сезон 2005 года — решительно непонятно.

Заявленный разработчиками автопарк из 144 авто, как и следовало ожидать, не более чем фикция. На самом деле базовых моделей только 26, а пресловутое число 144 — это общее количество экипажей, выходящих на старт за два гоночных сезона. Но и среди этих 26 моделей почти каждая — очень интересный экземпляр с детально проработанным «характером», который кроется в особенностях компоновки (с передним, задним и средним расположением двигателя), не похожем друг на друга в поведении на трассе и еще масса других различий.

Интересно, что на старт здесь одновременно выходят машины разных классов, а разница между быстрыми GT и более медленными NGT просто огромна. Начинать освоение GTR 2, кстати, лучше именно с более покладистых NGT — так легче будет привыкнуть к игре. Ну а потом можно подступиться и к более быстрым болидам.

Самое же главное и очень полезное нововведение — это автошкола, в которой можно как освоить азы разгона, торможения и прохождения поворотов, так и изучить трассы. Сделано последнее очень удобно — привычная «идеальная линия», прорисованная по дороге, раскрашена в три цвета, обозначающие зоны разгона, торможения и дви-

жения «накатом». За хорошие результаты выдают медали, которые открывают доступ к скрытому изначально контенту — новым чемпионатам и трассам. Также в этом режиме вам вкратце расскажут (жаль, без видеоматериалов) краткую историю чемпионатов FIA GT.

Еще одна новинка — заезд на время (Time Trial), где предстоит сразиться с автомобилем-призраком, обозначающим ваш лучший результат. Впрочем, необязательно соревноваться с собственным временем, ведь «рекорды» других игроков можно запросто загрузить из интернета.

Трассы смоделированы при помощи спутниковых карт и GPS, что гарантирует практически абсолютную аутентичность. Даже неровности и волны дорожного полотна чувствуются просто отлично. Их, кстати, заметно больше на старых автодромах вроде Монцы и Донингтона, в то время как треки современной постройки щеголяют идеально ровным асфальтом. Что приятно — разработчикам удалось не просто тщательно смоделировать треки, но и воссоздать атмосферу каждого автодрома. Португальский Эшторил слепит южным солнцем, яркими красками и буйной зеленой растительностью, а вечно пасмурный Донингтон-парк окружен аккуратно подстриженными английскими газонами.

Что касается самого игрового процесса, то здесь у игр SimBin и так все было на высоте.

Но тем не менее многие моменты подверглись дальнейшей доработке и развитию. Например, искусственный интеллект. Во второй части боты заметно поумнели — научились менять тактику по ходу гонки, блокировать обгоны, да и сами не стесняются атаковать. Если же этого будет недостаточно, то к вашим услугам традиционно могучий мультиплеер, поддерживающий множество режимов, в том числе и 24-часовые гонки.

■ ■ ■

GTR 2 — по-прежнему самый реалистичный автосимулятор нашего времени. Ориентация на хардкорных игроков все еще чувствуется, но при этом игра стала более лояльной и к новичкам.

Очень надеемся, что эволюция серии на этом не остановится. Сейчас разработчики сделали приличную графику, а в очередном продолжении, глядишь, и до модели повреждения доберутся (сейчас она все так же оставляет желать и желать).

P.S. Компания «Новый Диск» выпустила GTR 2 в России без каких-либо задержек, за что ей огромное спасибо. Еще более приятным сюрпризом оказалось качество локализации — все, включая мануал, переведено на очень высоком уровне. Проблема только одна — озвучка радиобмена с боксами в русской версии получилась достаточно скучной. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Взлет команды SimBin, которая еще недавно делала любительские моды, продолжается. GTR 2 — все еще лучшая хардкорная гонка на PC. В этот раз — с похорошевшей графикой, улучшенной физикой, несколькими новыми режимами и множеством приятных мелочей.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★ 8.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

РЕЙТИНГ

8.0

«ИГРОМАНИИ»



FIFA 07

Владимир Крошилин

Стартовал европейский футбольный сезон. Сотни тренеров и тысячи игроков ввязались в затяжную борьбу за престижные титулы и трофеи, которая завершится только ближе к лету. Однако благодаря **FIFA 07** вы можете определить имена чемпионов намного раньше.

Пипл хавает

Ушлая **Electronic Arts** вновь повторила фокус с подменой скриншотов. Суть его до безобразия проста: сначала разработчики обещают чуть ли не революцию в жанре и подкрепляют свои слова красивыми картинками, а также вселяющими оптимизм видеороликами. Фанаты с благоговением смотрят за тем, как им профессионально вешают лапшу на уши, а когда игра все-таки выходит, раздаются возмущенные крики: «Как же так, где обещанные особенности и передовая графика? Верните наши деньги, а то мы будем жаловаться!» Так было с **FIFA 06** и **2006 FIFA World Cup**, то же случилось и с последним представителем серии.

Передовая графика у «электроников» имеется, но припасена она не для нас. Фотореалистичные лица спортсменов, трехмерные модели зрителей на трибунах, классные арены с детально прорисованными газонами — все это есть, но только на Xbox 360. Почему-то уже второй год подряд обладателям PC достается та же версия, что и владельцам приставок нынешнего поколения. А это значит, что по полю опять носятся однотипные футболисты, на беговых дорожках стоят повернувшиеся к вам спиной фанерные охранники, а болельщики размазаны по стадиону ровным слоем, как масло по батону.

Разработчики оправдываются тем, что многие компьютеры до сих пор не могут тягаться с начинкой новой консоли от Microsoft. Нет бы честно признать возмущенному народу: «Нам было просто лень возиться с передовыми технологиями. Когда PlayStation 2, Xbox и GameCube отомрут окончательно, тогда мы и задумаемся о PC. А сейчас извольте довольствоваться тем, что имеете».

Похоже, руководство **EA** свято следует легендарному завету постсоветского поп-идола Богдана Титомира: «Пипл хавает».

Веселая игра

Впрочем, не все так плохо, как может показаться на первый взгляд. Порядком устаревшая графика компенсируется добротным геймплеем. Значительно вырос уровень искусственного интеллекта футболистов. Компьютерные тренеры наконец-то научились делать замены, но все свои возможности усилить игру они почему-то не используют.

При длинных навесах даже самый слабенький футболист пытается поставить корпус так, чтобы оттолкнуть своего оппонента от мяча. Казалось бы, мелочь, но благодаря ей происходящее на поле выглядит намного реалистичнее. На протяжении всего матча соперники стараются использовать командный прессинг и довольно часто применяют тактику мелких нарушений правил.

- ИЗДАТЕЛЬ
ELECTRONIC ARTS
- РАЗРАБОТЧИК
EA CANADA
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/
ЛОКАЛИЗАЦИЯ
СОФТ КЛАБ
- ПОХОЖЕСТЬ
■ СЕРИЯ FIFA
■ СЕРИЯ PRO EVOLUTION SOCCER
- МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
ОДИН DVD
- САЙТ ИГРЫ
WWW.FIFA07.EA.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1.3 GHZ, 256 MB RAM, 64 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 GHZ, 512 MB RAM, 128 MB VIDEO



В некоторых случаях AI-футболисты начинают откровенно грубить, за что получают желтые, а иногда и красные карточки.

Рефери перестали быть роботами и порой принимают неверные решения. То не заметят явный фол, то неправильно определят офсайд — почти как в жизни. Жаль, что в перерыве директору клуба нельзя зайти в судейскую комнату и провести разъяснительную беседу, как это порой бывает в российском чемпионате.

Порадовала новая физика полета мяча. Многие голы забиваются после непредсказуемых отско-



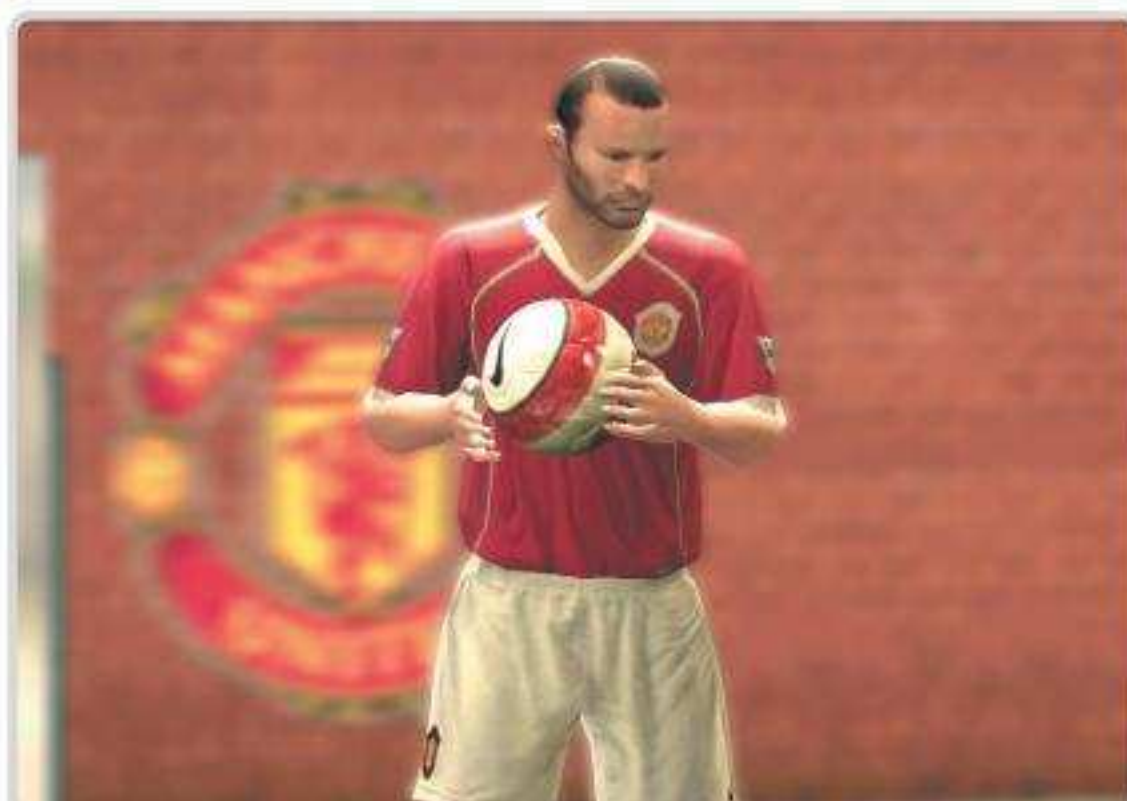
Вратарь полетел в одну сторону, а мяч — в другую.



Береги честь смолоду.



А ведь такой красивый гол получился бы, если бы не положение вне игры.



Не футболист, а какой-то фокусник. Держит мяч в воздухе, не касаясь его руками.

ков и срезок, иногда футболисты поражают свои же ворота. В общем, играть теперь куда веселее. К числу минусов (да и то с большой натяжкой) можно отнести лишь нагло позаимствованную из **Pro Evolution Soccer 5** фишку с пометкой места, куда отскочит мяч.

Богатый набор

За минувший год слегка изменилась структура режимов игры. Товарищеские матчи переименовали в kick-off, но суть дела от этого не меняется. Как говорится, те же яйца, только сбоку. Вы выбираете из огромного списка любую понравившуюся команду (клуб, сборную или несуществующий звездный состав а-ля Classic XI или MLS All-Stars), назначаете себе соперника, после чего меряетесь с ним силами. В Practice Mode можно отточить свои навыки по управлению футболистами.

В Tournament Mode насчитывается аж 27 лиг, в которых представлено свыше 500 команд из 20 стран. В FIFA 07 Challenges предстоит выполнять определенные задания. Например, оформить одним нападающим хет-трик, забить пять голов пятью различными футболистами на уровне Professional или же при счете 0:0 после первого тайма вколотить в ворота соперника три безответных мяча. Из названий Create Tournament, Play Online и Multiplayer понятно, что речь идет о создании собственного турнира, игре через интернет и по локальной сети.

В режиме Manager Mode дела обстоят куда интереснее. Здесь

одного умения нажимать на кнопки клавиатуры или геймпада не хватит. Вам придется вжиться в роль главного тренера, который не только отвечает за тактическое построение команды и определение стартового состава, но и исполняет ключевые функции менеджера: пополняет клубную кассу, продает и покупает футболистов, нанимает более профессиональных помощников, следит за молодежью в клубной академии и так далее. В отличие от прошлого года карьеру можно начать в любом, даже самом знаменитом клубе. Хотя играть за тот же «Челси» неинтересно. Судите сами: состав укомплектован звездными футболистами, умения помощников прокачаны по самое не хочу, денег выше крыши. Лучше взять себе какой-нибудь захолустный клуб с бюджетом в \$300 тыс., выйти в лидеры высшего дивизиона и разгромить коллектив Романа Абрамовича в финале Лиги чемпионов.

В меню Create Player есть неплохой графический редактор, с помощью которого можно создавать новых игроков. В Create Club можно организовать целый клуб. Наконец, последним в списке игровых режимов значится Interactive League. Вы выбираете клуб из английского, немецкого, французского или мексиканского чемпионатов и проводите матчи против соперников своего уровня в те же дни, что и реальная команда. Результаты еженедельно заносятся в турнирную таблицу, а по итогам сезона в виртуальной лиге объявляется свой чемпион.

Русские идут

Обычно в обзорах спортивных симуляторов не принято подробно описывать звуковое сопровождение. Дескать, тараторит что-то буржуинский комментатор, во время блуждания по менюшкам звучит какая-нибудь ненавязчивая музыка — и все на этом. Но на сей раз случай особый. Видимо, в этом году сотрудники EA Canada открыли для себя на политической карте мира крохотную страну под названием Россия. Иначе чем объяснить тот факт, что пятнадцать лет подряд разработчики обходили нас стороной, а тут вдруг вспомнили? Нападающий Washington Capitals Александр Овечкин стал лицом обложки **NHL 07**. В саундтреке же FIFA 07 нашлось место для композиции российско-американской группы **Persephone's Bees** «Музыка для фильма». И это далеко не все. Вместо пары заморских комментаторов «Софт Клуб» пригласил для озвучки игры двух не нуждающихся в представлении Василиев: Уткина и Соловьева.

Если все и дальше пойдет такими темпами, на следующий год разработчики сподобятся, возможно, сделать полноценное российское первенство с шестнадцатью командами Премьер-лиги. В конце концов, чем наш чемпионат хуже турецкого или швейцарского, которые в FIFA 07 как раз таки попали? Пока же в разделе Rest of World нет ни одного отечественного клуба, а наша национальная сборная до-

ступна лишь в случае проведения товарищеских матчей. На своих реальных прототипов похожи только нападающий питерского «Зенита» Александр «Бил, бью и буду бить» Кержаков и опорник московского «Динамо» Алексей Смертин. Лица остальных футболистов сгенерированы случайным образом. А еще откровенно бесит исполнение перед началом матча «Патриотической песни» Михаила Глинки. Этот косяк кочует из одного эпизода в другой как минимум три года. Неужели до сих пор никто не подсказал разработчикам, что гимном нашей страны вот уже несколько лет является музыка Александрова? Что касается соответствия виртуального состава нашей сборной реальному, то тут заметных ляпов не наблюдается. К мелким неточностям можно отнести неправильно указанные позиции на поле Юрия Жиркова и Владимира Быстрова, а также отсутствие в числе резервистов нападающего «Томи» Павла Погребняка и спартаковского форварда Романа Павлюченко.

■ ■ ■

На данный момент FIFA 07 является лучшим футбольным симулятором. Однако есть одно существенное «но». EA Canada сказала свое веское слово, а вот Konami — еще нет. Примерно через месяц японцы выпустят многообещающий **Pro Evolution Soccer 6**. Вот тогда и посмотрим, кто кого. ■

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

EA Canada внесла несколько важных изменений в игровой процесс — и не прогадала. В целом, футбольный симулятор получился качественный. Если бы не морально устаревшая графика, игра могла бы получить более высокую оценку.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

7,5

“ИГРОМАНИИ”

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHZ, 256 MB, 32 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHZ, 512 MB, 64 MB VIDEO



После такой клоунады несдержанные обещания уже воспринимаются как нечто само собой разумеющееся. Действительно, чего тут удивляться? Дату окончательной постройки коммунизма тоже раз пять переносили — и ничего. Однако культурологические параллели между NHL 07 и СССР времен застоя на этом не заканчиваются. Чего стоит один лишь подход к исправлению ошибок!..

NHL 07

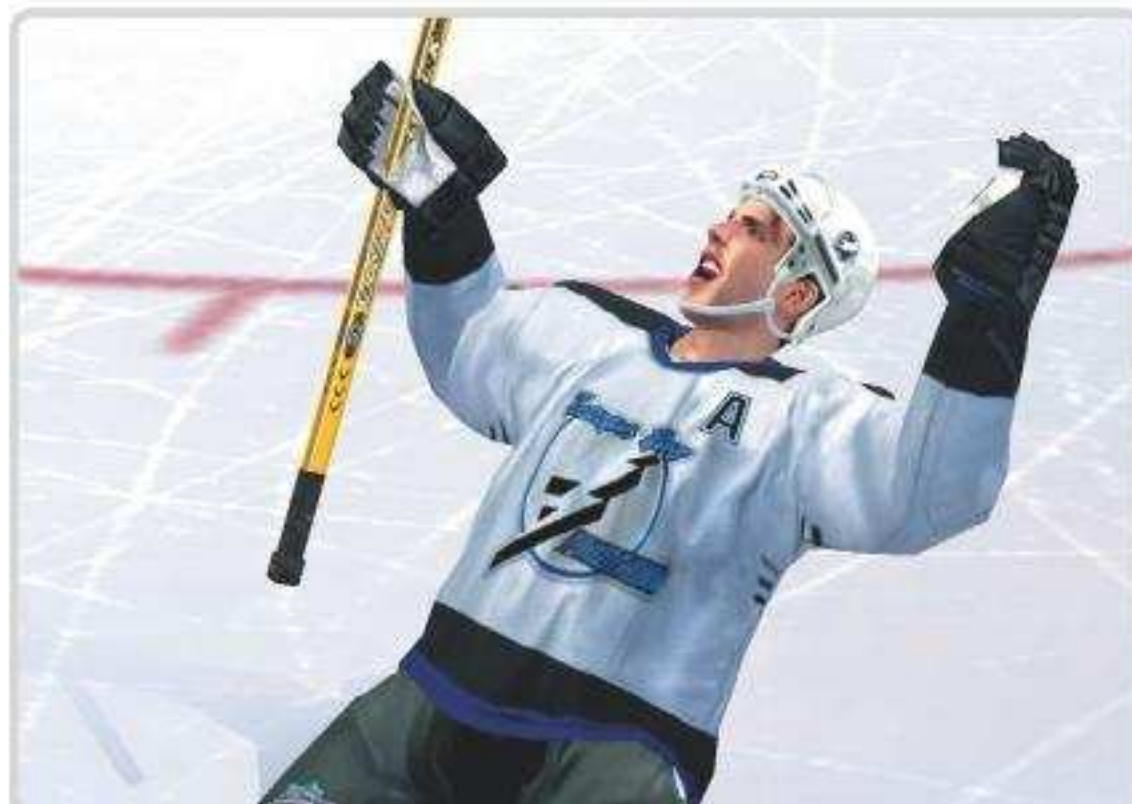
В цинизме, как и во всех областях человеческой деятельности, есть свои чемпионы: на данный момент на звание самых отмороженных циников игровой индустрии серьезно претендует только один коллектив — **EA Canada** (внутренняя студия гиганта **Electronic Arts**), вот уже несколько лет занимающаяся разработкой серии **NHL**. Если вы помните, еще год назад мы сильно огорчались по поводу мизерного прогресса серии **NHL**, но с оптимизмом смотрели в будущее, списывая позорно малое количество нововведений на переходный период, работу над новым движком и тому подобные иллюзии. Так вот, губу мы раскатали совершенно зря. Если **NHL 06** от **NHL 05** отличалась мало,

Вообще, если брать последние пять лет, то самой революционной игрой в серии стала **NHL 2004**. Именно тогда впервые появился режим «Династия», продвинутая физика с реалистичной моделью катания и новый графический движок. Также разработчикам удалось нащупать неплохой баланс между защитой и нападением и придать смысл борьбе в средней зоне. Единственное серьезное нарекание вызывали лишь вратари, а точнее — их полная безза-

И мало кому могло прийти в голову, что сей всплеск геймдизайнерского энтузиазма станет предвестником целой эпохи застоя. NHL 07 в этой системе координат претендует ни много ни мало на роль самого Леонида Ильича, причем в самом «расцвете» старческого маразма. И вы совершенно зря сейчас смеетесь, так как «*построение развитого социализма*» начнется уже при настройке управления. К примеру, в этом году EA Canada решила в принудительном порядке перечитать всех игроков с клавиатуры на геймпад, извратив привычные сочетания клавиш и даже убив классический для спортивных игр тандем «пас-переключение игроков». На геймпаде, как ни странно, совместить пас с переключением по-прежнему можно, да и к другим новшествам адаптироваться не в пример проще.

A photograph of Toronto Maple Leafs goalie Vaughn in action. He is wearing a white jersey with black accents and the Maple Leafs logo on the sleeve. He is also wearing a red helmet and a large white and red goalie mask. He is holding a yellow stick and a silver blocker. The background shows a large crowd of spectators in a stadium.

Несоответствие вратарских шлемов и форм, а также еще десяток знакомых глюков. NHL 07. Верность традициям!



«А вчера я забил вооооооот такую шайбу!»



Такая толкучка перед пятакком в NHL 07 — обычное дело...



...но и прорывы один на один — не редкость.

Снова в лоб!

Начнем с вратарей. В прошлой версии, как мы помним, вратари постоянно падали, что вызвало целую волну народно-форумного возмущения. Ну вот, теперь радуйтесь: «по многочисленным просьбам трудящихся» проблема с падающими вратарями решена. Они теперь не падают. Даже те, которые играют в стиле баттерфляй, — ну разве что если случайно споткнутся. Лепота! Более того, вратари теперь не только не падают, но и из рамки практически не выезжают! Последствия очевидны — с синей линии (при нулевой точности!) голов теперь залетает больше, чем со средних дистанций. Особенно при розыгрыше лишнего игрока, когда есть время хорошо прицелиться и щелкнуть со всей дури. Всего за один месяц после старта сезона лучшим снайпером в Тампа-Бэй Лайтнинг стал защитник Дэн Бойл, забивший 14 голов (из них — 12 в большинстве). Реализм, как вы понимаете, не просто вышел покурить, он, как бобер из анекдота, так ни разу и не выдохнул.

Что там у нас дальше по списку? Безусловно, голы в одно касание (ван-таймеры), которые в NHL 06 забивались вагонами. Многим это, естественно, не нравилось — ведь опять страдал пресловутый реализм! Теперь он, конечно же, не страдает, а улыбается (да, ходит в каске и улыбается), так как ван-таймеры легким росчерком дизайнерской руки стали залетать реже... раз в

пять! Так решил ЦК EA Sports. Поэтому, если Илья Ковальчук, находясь возле штанги, вдруг влупит метров на пять в сторону от ворот, вы не удивляйтесь — это исключительно для того, чтобы ван-таймеров было меньше. Но при этом голы с неудобной руки легким тычком продолжают забивать даже самые косоглазые, причем чуть ли не с центра поля. Реализм, шире улыбку!

Защиту тоже решили усилить. Как вы уже догадались — аналогичным по «элегантности» способом: просто шайба теперь быстрее и сильнее «приклеивается» к игрокам. К примеру, свалку из двух-трех хоккеистов перед воротами пробить нельзя ни при каком раскладе — мистическим образом шайба окажется на клюшке одного из защитников, даже если бросок был верхом. Парирова возможные вопросы, сразу предупреждаем, это все с параметром Puck Control (контроль шайбы), выставленным на ноль.

А вообще, в новой NHL вольготнее всего живется генератору случайных чисел. Наконец-то ему дали развернуться по полной программе. Целиться в правую девятку, а попасть в левую? Да хоть в каждом матче! Забить подряд три гола в меньшинстве одним и тем же игроком? Запросто! На последней минуте ликвидировать отрыв в две-три шайбы? Без проблем! Ровно столько же пропустить? Уже сложнее, но тоже можно. Любой каприз, причем даже не за ваши деньги, а вообще совершенно бесплатно. В режиме симуляции очки игро-

кам, разумеется, тоже распределяются как придется, поэтому раздача призов в конце сезона — всегда большой сюрприз.

Со штрафами по старой доброй традиции полные чудеса. Хит этой версии — удаление за игру высоко поднятой клюшкой, стабильно выдаваемое минимум три раза за матч. При этом удаляют, как правило, игроков под управлением дружественного AI. Реже «дают» подножку и удар локтем. Совсем редко — грубость, толчок на борт и блокировку, поэтому размазывать противников по площадке можно безо всякого стеснения. О таких удалениях, как нарушение численного состава, удар клюшкой, а также о существовании комбинированных штрафов 2+2, матч-штрафов и удалений до конца игры, в EA Sports до сих пор еще не знают. Может быть, пора уже скинуться и прислать разработчикам пару DVD с записью матчей NHL? То-то они удивятся!

«Неужели все так плохо?» — спросите вы. Да, все так плохо. Однако в NHL 06 местами все было еще хуже. Так почему же оценку за геймплей мы ставим даже ниже, чем в прошлом году? Не удивляйтесь — все очень логично. Будь NHL 07 первым блином на новом игровом движке, ей бы простили и не такое. Но лицезреть столь сырой полуфабрикат после трех лет хождения по одним и тем же граблям, после громких обсуждений на фанатских форумах и гигабайтов писем разработчикам с просьбами, мольбами и угрозами?!

В этом году разработчикам удалось вообще невероятное —息похабить комментаторскую озвучку, а точнее — генератор реплик. Когда в каждом из десяти сыгранных подряд матчей вам сообщают, что «молодого Лекавалье всегда сравнивали с Лемье, и теперь вы сами можете увидеть почему» — это, знаете ли, перебор. Общую оценку за звук вытягивает лишь приемлемая реализация эффектов и традиционно сильный саундтрек.

С графикой, понятное дело, все очень печально из-за идентичности графических движков. Но это ведь, увы, еще не все. Отличия от NHL 06 отсутствуют даже в роликах на движке! То есть художников, надо понимать, в проекте не было вообще. Что, впрочем, не мешало разработчикам напихать собственные морды и «характеристики» свободным агентам. Страна должна знать своих героев! Так что если увидите кривоногого и косоглазого снайпера 47 лет от роду с третьей степенью ожирения, сильно не удивляйтесь — мы предупреждали.

Светлым пятном на фоне этого безобразия выглядит лишь «Династия» — чуть ли не единственная часть игры, которая обросла нововведениями. Однако страшный интерфейс, рустеры, по горло нафаршированные ошибками, а также слишком уж активное злоупотребление генератором случайных чисел способны отпугнуть игроков и от более интересных вещей. К тому же до настоящего хоккейного менеджера этому режиму по-прежнему как до Луны. ■

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

10%

ДОЖДАЛИСЬ?

NHL 07 — это NHL 06 с новым номером на коробке, парой-тройкой исправлений и... господи, как же мы устали год за годом выносить один и тот же вердикт спортивным играм от Electronic Arts!

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★ 4.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 3.0

РЕЙТИНГ

6.0

«ИГРОМАНИИ»



BROKEN SWORD

ANGEL OF DEATH

Сергей Звездов

Когда выяснилось, что серия Broken Sword переходит в 3D, многие восприняли это как шаг вперед, а многие пали духом. Ну разве можно сравнить богатую, цветущую деталями, вручную нарисованную картинку с кучей треугольников, которых вечно не хватает и еще долго не будет хватать? Консолям повезло больше: экраны телевизоров «бесплатно» сглаживали острые углы, делая из картинки нечто эфемерное, но позволяя отыгаться на цвете и свете.

Broken Sword: The Sleeping Dragon была больше консольной, чем компьютерной игрой. От первых двух частей было взято совсем немного, а все, что осталось, было урезано и сжато. Игрой правил эффектный ракурс. Джорджу поменяли лицо, квест заменили на толкание ящиков, а в сухом остатке было два-три эпизода, в которых просвечивал лик первых частей — скорее как уступка поклонникам. В общем, Revolution Software, оправдывая

свое имя, играла с модным форматом ихватила лишку. Теперь все изменилось: 3D-графикой никого не удивишь, а приставочные взгляды на квест плотно улеглись в сознании. Значит, с новациями можно не горячиться.

Ангелы или демоны?

В первые же минуты нам придется хватать быка за рога. Джордж решил стать детективом и вместе со знакомым основал частное бюро, чтобы навсегда забыть о тамплиерах, сокровищах и тяжелых ящиках, которые зачем-то надо все время передвигать. И что вы думаете? Не прошло и года, как в офис врывается некая Анна-Мария, в сумочке которой лежит манускрипт, а на хвосте у нее пара итальянских мафиози. Не трата время на объяснения, мы прячемся в подсобке и запираем дверь на замок. Увы, но других выходов не наблюдается, а горячие итальянцы как-то слиш-

ком настойчиво стучат в дверь каким-то тяжелым предметом. Камера совершает кульбит и оставляет Джорджа в наших руках.

Несмотря на прыть, которой, как видите, ничуть не убавилось в сравнении с прошлой частью, все устроено гораздо толковее. Камера не дергается и ведет себя вполне чинно. Упражнения на реакцию (а-ля «нажми правую кнопку за три секунды») тоже остались в The Sleeping Dragon на правах курьеза. Время стало гуманней и может застыть в любой момент — та же мафия будет ломиться в дверь хоть до второго пришествия. Кое-какие опасности в Angel of Death, конечно, есть, но более спокойные, обстоятельные, нежели в прошлой части. Аркадная суэта вообще не идет играм Revolution.

Управлять можно как бог на душу положит: мышкой, клавиатурой или тем и другим одновременно — любой вариант удобен и не требует лишней возни. Если хотите, Angel of Death превратит-



ся в обычный point'n'click. У камеры отобрали остатки свободы и не поленились подобрать сотни аппетитных ракурсов, решив этим больной вопрос 3D-квестов. Привычка заглядывать герою в нос, лишая игрока обзора, таким образом, осталась в прошлом.

Опасения насчет графики — возродится ли шарм первых Angel of Death и хватит ли полигонов — испарились моментально. 3D-графике не хватает лишь самой малости до «живописи» плоских игр, а в



Четвертое лицо Джорджа Стоббарта. А слева — загадочная Анна-Мария.



Джорджу идет любой костюм, даже этот фартук.



Какой смысл в трюкачестве, если умереть невозможно? Зато красиво.



Пора в монастырь, дружище, подальше от древних секретов. Для начала сойдет и женский.

чем-то она у них выигрывает. Прозрачная вода, рефлекс на стенах, небольшие радости вроде стая голубей или честных отражений — все это достижения, которыми дорожишь не меньше, чем ностальгией. Из небытия вернулось то, чтобы было забыто несколько лет назад, — очарование старушки Европы, ее красивая и томительная осень, аромат древних загадок, пробившийся через асфальт. Париж надоел, поистрепался, вместо него вставили новые слайды. Добро пожаловать в Италию.

Римские каникулы

Мы сомневаемся, что в Revolution слышали фразу Ленина: «Хорошее повтори и еще раз повтори». Если бы слышали, то ограничились бы двумя повторами. Но не тут-то было. Они решили повторять до победного конца. Через Angel of Death проглядывает вся серия и любой квест от Revolution вообще. Иногда это можно назвать «устоявшимся стилем», а иногда — повторами. К тому же дает знать о себе простота, которая, как известно, хуже воровства.

Эти недостатки лежат в пределах «шумового фона», но часто берет досада. Почему храмовники так любят бассейны и канализации? Сколько можно кормить сторожевых псов? Передвигать статуи, золотые диски, вращать колеса и барабаны? Как это банально: если Восток, то обязательно минареты и арабы с автоматами, если подземелье, то обязательно круглые комнаты с доспехами, в

которых надо вертеть, вращать и поглядывать в манускрипт. Почему Джордж в сотый раз останавливает грузовой лифт? Зачем просит Нико или Анну-Марию подержать рычаг, а главное, почему этот маневр считается вершиной квестовой мысли? Господа, не увлекайтесь. Вас клонит в ложную сторону. Не думайте, что у фанатов ваших игр испортился вкус или отшибло мозги.

А иначе как объяснить факт, что Стоббарт завел себе смартфон, с помощью которого он регулярно делает хакинг? Вы же знаете, как порой выглядит хакинг в фильмах и компьютерных играх, правда? Скажите спасибо, что для этого не нужно толкать ящики. Есть забава помощнее: чтобы взломать сервер, требуется направлять «лазер» через систему отражателей и раздвоителей. Это разложение во всей красе. Ты играешь в классику, квест высшего ранга, а застреваешь из-за дурацкой головоломки. Чего уж стесняться, идите на встречу массам до самого конца. Вводите японский кроссворд, крестики-нолики и «морской бой» с отдачей для геймпада.

Впрочем, это всего лишь пятна на солнце. В хороших играх, особенно сиквелах, всегда с ревностью ищешь недостатки и смакуешь их. Ну да, местами слишком просто, местами банально, аркадно — но такие уж времена. Ниже определенного уровня Angel of Death никогда не опустится, а до этого низа большинству квестов как до солнца.

Радует, что в игре меньше беготни и stealth-элемент в чистом виде исчез. Побегать предстоит, но в малых количествах, и на первом плане уже не скорость, а серое вещество, без которого никакая тень и умение прятаться не поможет пройти эпизод. В пресловутом хакинге тоже нет ничего страшного. Смартфон можно использовать в других целях.

Главное в другом. Когда попадаешь в первую безвыходную ситуацию, то понимаешь, что все идет как надо и золотой век не прекращался. Это и есть Оно, главный конек Revolution и знак качества.

Цель в паре шагов. Только руку протяни. Но увы. Очевидное решение не работает. Ты пробуешь так и эдак, цель дразнит тебя, выводит из себя, но ни одно правило или комбинация в духе старых квестов не действует — здесь нужна своя, особая логика и чертовская наблюдательность. Всегда надо совершить лишний шаг, оглянуться, сделать все наоборот, сделать то, чего меньше всего ожидаешь, — только тогда добиваешься к цели, а потом хлопает себя по лбу: как же я, дурак, не догадался и потратил на это полчаса! Ведь это элементарно. И чувствуешь себя как минимум гением. С радостью бежишь к добыче и врезаешься в стеклянную стену. Revolution любит сюрпризы.

Но главное, конечно, сценарий. Шутки Стоббарта, диалоги, персонажи, ситуации — все это по-прежнему в руках виртуозов, можете не волноваться. Хочешь привести пример, но разбегают-

ся глаза. Все они одинаково пестрые, колоритные, эти персонажи. Тут и римский священник, который верит в мировой заговор, и официант, который на самом деле агент тайной полиции, и старый мафиози, продающий «винтажные салями»... Британский бродяга сыплет такими перлами, что апостолы английского юмора начинают волноваться за свою репутацию. Всех не перечислить, да и не хотим портить вам удовольствие. Скептический Джордж снова на высоте и в очередной раз поменял имидж. Анна-Мария — сама невинность, загадка и соблазн. Не разберешься, ангел она или демон (на самом деле католическая монашка, только тс-с!). Да и любовный треугольник образовался очень кстати: неуверенность в делах Стоббарта-Нико на протяжении трех серий стала, честно говоря, надоедать.

■ ■ ■

Немного смущает, что сам Джордж ни капельки не изменился. Понимаем, так требует жанр, но все-таки. Человек, который трижды спас мир от разрушения и убил настоящего дракона, ведет себя как последний рохля. В ответ на угрозы он отшучивается, в амурных делах никогда не делает первый шаг. Да и профессия детектива, как учат американские фильмы, — удел неудачников. Какой-то закон притяжения. Скорее всего, Джордж брал уроки у Трипвуда. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Игра в лучших традициях серии и без тяжелых недостатков.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

8.0

“ИГРОМАНИИ”

OPEN SEASON

(СЕЗОН ОХОТЫ)



В случае с **Open Season** мы попали на редкость в дурацкую ситуацию. В связи с очевидной разницей в сроках выхода одних и тех же развлекательных продуктов у нас и, например, в США мы сегодня пишем рецензию на игру по мультфильму, не видя, собственно, самого мультфильма. В американских кинотеатрах премьера **Open Season** состоялась буквально за пару дней до ухода этого номера в печать, тогда как на российских экранах прокат «Сезона охоты» начнется только с 26 октября. Одноименная игра так и вовсе вышла на две недели раньше всех мировых премьер. Так что... вот.

Плановый отстрел

Тем не менее для начала все равно немного об оригинальном мультфильме. «Сезон охоты» выпускается конгломератом **Sony Pictures** как продуманный маркетинговый ответ «Лесной братве», «Мадагаскару» и прочим мультфильмам про животных, собирающим весь последний год нестыдные кассы. Ударить по внезапному успеху конкурентов было решено сразу тяжелой артиллерией. Работать над «Сезоном охоты» выписали людей, в чьих резюме значатся

чуть ли не главные диснеевские полнометражки — «Король-лев», «Аладдин», «Красавица и чудовище», «Корпорация монстров», обе части «Истории игрушек» и т.п. А на озвучку главного персонажа — медведя с растаманскими глазами по кличке Буг — был приглашен Мартин Лоуренс («Плохие парни»), главная на сегодняшний день альтернатива Уиллу Смиту.

Что же касается игры, то над игровой версией **Open Season** взялся работать великофранцузский конгломерат **Ubisoft**, который после дикого успеха **Peter Jackson's King Kong** считается чуть ли не лучшим мировым производителем игр-по-фильмам.

Так вот, чтобы сразу расставить все по своим местам, поясняем: **Open Season** — это ни в коем случае не «Кинг-Конг» со всеми его заигрываниями с инновационным геймплеем. Это простой и кондовый платформенный экшен, в котором мы, управляя медведем, мечемся по лесу и распугиваем злодейских охотников. Изображая stealth-элементы, мы подкрадываемся к ним со спины и, туго зажав пробел, воспроизводим дикий рык — после чего охотники с криками разбегаются, роняя по дороге шапки и ружья. Периоди-

чески геймплей оживляется: мы хватаем подмышку напарника — тщедушного однорогого лося Эллиота — и, прицелившись мышью, кидаемся им в агрессора. Кроме лося в **Open Season** также можно кидаться зайцами, скунсами, белочками и даже бобрами. У каждого из них есть свои, извините, функции по распугиванию: кто-то отчаянно бьет охотникам конечностями по лицу, кто-то забрасывает их орехами, ну а кто-то просто и без затей воняет им в нос чем-то зеленым.

Все это, конечно, забавно, но быстро надоедает. Бегать по лесам, кидаться бобрами и заламывать егерьей интересно ровно десять минут. Разработчики это прекрасно знают и периодически подбрасывают всякие безумные мини-игры вроде отстрела браконьеров при помощи пращи, собранной из оленьих рогов и трогательного розового лифчика, а также катания по бурной реке верхом на дощатом деревенском туалете. Однако и тут игра все равно самую малость, но не дотягивает. А ведь чуть-чуть больше полировки, и из **Open Season** мог бы получиться как минимум новый **Ice Age 2: The Meltdown**, который все еще остается лучшим на сегодняш-

ИЗДАТЕЛЬ	UBISOFT
РАЗРАБОТЧИК	UBISOFT ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАЦИЯ	НОВЫЙ ДИСК
ПОХОЖЕСТЬ	ICE AGE 2: THE MELTDOWN
МУЛЬТИПЛЕЕР	НЕТ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	ТРИ CD
САЙТ ИГРЫ	WWW.OPENSEASONTHEGAME.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1.5 GHZ, 256 MB, 64 MB VIDEO
(GEFORCE 3 / RADEON 8500)
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 GHZ, 512 MB, 64 MB VIDEO
(GEFORCE FX 5200 / RADEON 9500 PRO)

ний день тематическим платформером по мультфильму.



Кстати говоря, одновременно с англоязычным релизом к нам в руки попала и русская версия игры, заботливо локализованная господами из «Нового Диска». Конечно, в русской версии нет актеров уровня Мартина Лоуренса, но те, что есть, отлично вписываются в отведенные им роли. Профессионально и с душой читают свои реплики, не переигрывают, не сюсюкают и не валяют дурака. Ну, знаете, как это часто бывает: типа, чего там стараться — возьмем какой-нибудь баритон и заставил его реветь Высоцким. Но в данном случае кастингом, похоже, занимались правильные люди, так что локализацию **Open Season** можно смело считать образцово-показательной. ■



Вот эти вот гавайские пляски с листьями — и есть тот самый stealth. Это мы так (если вы еще не поняли) прячемся от охотника.



Одна из местных мини-игр — некая вариация на тему автомата «Морской бой», но с живыми бобрами вместо торпед.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
ЛЕГКО ОСВОИТЬ
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Игра про то, как толстый медведь и тщедушный лось в разгар охотничьего сезона бегают по лесу, кидаются скунсами, помогают бобрам и катаются по реке на деревенском туалете.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

РЕЙТИНГ

6,5

«ИГРОМАНИИ»

Акелла

ЖАНР АСТОН / СИМУЛЯТОР БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ

ARMA

ARMED ASSAULT

НОВЫЙ ВОЕННЫЙ СИМУЛЯТОР ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ ХИТА «ОПЕРАЦИЯ "ФЛЭШПОИНТ")»



idea
games

«Операция "Флэшпоинт" 2» - доказательство явной эволюции в жанре военных симуляторов. О настолько грандиозной арене боевых действий раньше нельзя было и мечтать. Свобода передвижения на двухстах квадратных километрах виртуального пространства подкрепляется внушительным числом единиц самой разнообразной военной техники. А интерес к происходящему на поле боя - высоким искусственным интеллектом компьютерных оппонентов и реалистичной симуляцией боевых действий.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Современный графический движок и прекрасная анимация
- Широкий выбор оружия и средств передвижения
- Уникальный искусственный интеллект виртуальных врагов
- Динамическая подгрузка уровней, позволяющая загружать огромные территории и огромное множество объектов на них
- Многопользовательский режим: поддержка более 60-ти игроков (или компьютерных ботов) с возможностью подключиться к игре в любой момент
- Кооперативная игра, а также ранее нигде не встречавшиеся режимы игры
- Наличие и поддержка инструментария для создания пользовательских дополнений, встроенный редактор сценариев
- Динамичное изменение погоды и времени суток (в игре реализованы приливы, изменение вида звездного неба)
- Миссии кампании основаны на реальных событиях, происходящих в мире



Реклама

Bohemia
Interactive
STUDIO



М.видео

ВИДЕОЛЕНА

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео" и "ВидеоЛенд"

Copyright © 2006 Bohemia Interactive a.s. All Rights Reserved. "Armed Assault" and "Virtual Battlespace" are trademarks of Bohemia Interactive a.s. Developed by Bohemia Interactive a.s. Published by ООО "Акелла". This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2006 GameSpy Industries, Inc. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Все права защищены. Неправильное копирование преследуется.

Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@aaanet.ru
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полет Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65



Акелла

ALIEN SHOOTER 2



«Пир нищих» — так можно было назвать первый **Alien Shooter**. По уровням тянулся ряд голых невзрачных стен и... все. Но вот появлялись зеленые человечки, которые тут же раскрашивали уровень в веселые цвета собственной крови. Ребра, клыки, окорока и прочие мясные штрихи — по вкусу! Рисовал же это «полотно» игрок — вот только вместо поварешки (рука никак не поднимается назвать ее «кистью художника») был десяток стволов разного диаметра и убойной силы. Не хватало разве что фартука.

Поколение рэва

В общем, игру полюбили за «мясо». И логично, что во второй части этого самого мяса стало еще больше. Делать скриншоты с каждым уровнем все труднее: от масштаба районной дискотеки **Alien Shooter 2** переходит к неоновым оргиям Казантипа. Горят ракеты, взрываются бомбы, мигают лампочки и набухают зелеными пятнами убитые «кислотные» пауки. Ну и система аварийного освещения, конечно, — от красного цвета временами просто режет глаза. Забудьте се-

рые коридоры! На их место пришли зеленые, синие, оранжевые — но чаще красные. Теперь вы легко отличите «станцию» от какого-нибудь «генератора», к тому же в игре появились открытые места, которых в первой части не было и в помине. Нашлось место и частичке 3D: можно пристрелить монстра, находясь ярусом выше. Лампочки и мебель для битвы прилегают.

Раз уж речь пошла о «генераторах», надо упомянуть и вторую новинку — сюжет. Ученые фирмы М.А.Г.М.А. что-то там напортчили с параллельными мирами, и теперь подземные комплексы кишат мерзкими тварями. Поэтому долгих городских походов не ждите. Большую часть игры придется зачищать подземелья, вылезая наверх лишь в двух-трех миссиях. Но есть и хорошие стороны: например, в **Alien Shooter 2** можно управлять броневиком, боевым роботом и даже танком.

Несмотря на банальность, сюжет в целом радует. Задания идут без остановки — в течение одной лишь миссии нас попросят отключить бомбу, покажут главного босса, закроют в небольшой комнате с монстрами и похитят девушку,

которую потом придется спасать всю игру. Есть, правда, большая просьба к тем, кто писал тексты и озвучивал их: отдайте дело профессионалам! Местные буквопослания сложно даже читать — слушать же их вообще одно сплошное испытание. Актеры переигрывают и умудряются прочесть одно предложение так, словно их десять, причем каждое с новой интонацией. Главный приз достается ученому — как заметили на одном форуме, существо с такой речью вряд ли может существовать. А если и существует, то его немедленно стоит пристрелить.

Основной козырь **Alien Shooter 2** — богатство возможностей. Добавив в котел новых монстров, оружие и прочее добро, Sigma Team превратили игру в маленькое **Diablo**. Одних только пулеметов штук двадцать. А сколько параметров! А какой же из них качать! Сладкий, до боли знакомый всем процесс. Войдя во вкус, мучительно подбираешь герою новый костюм и жалеешь, что альтер-эго слишком быстро превращается в супермена, обвешанного самым крутым оружием, а «игра в куклы» не менее быстро кончается — сюжет состоит

ИЗДАТЕЛЬ

1C

РАЗРАБОТЧИК

SIGMA TEAM

ПОХОЖЕСТЬ

ALIEN SHOOTER: НАЧАЛО
ВТОРЖЕНИЯ, CRIMSONLAND

МУЛЬТИПЛЕЕР

ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

ДВА CD

САЙТ ИГРЫ

WWW.ALIENSHOOTER2.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

CPU 1,2 GHZ, 256 MB, 32 MB VIDEO

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

CPU 2,4 GHZ, 512 MB, 128 MB VIDEO

всего из пятнадцати миссий.

В виде слабой отдушины есть режим «Выживание», когда нас оставляют в голом поле и спускают монстров с поводка. К сожалению, в этом плане игре далеко до **Crimsonland**. Слишком сумбурно, просто, без наполеоновских планов и стратегий. Уровень тесноват, да и бонусы не такие смачные. А полноценный режим cooperative так и не появился — вместо него предлагается «Выживание» для нескольких человек. Но это, согласитесь, совсем не то...



Что же делать? Ясно что — проходить игру исключительно на уровне сложности «impossible» и ждать нового сиквела. **Alien Shooter 2** — вещь отличная, но полноценного тайм-киллера из нее не получилось. Слишком уж короткая. ■



Дальтоникам и эпилептикам лучше обходить игру стороной.



Разносим главного босса в клочья. Или он нас разносит? Понять совершенно невозможно, поэтому для надежности смотрим на приборы.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Мясной завод вновь открывает свои ворота — отстреливайте монстров пачками, сотнями, вагонами! Жаль, очень жаль, что рабочая смена так быстро оканчивается.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

7,5

«ИГРОМАНИИ»

ОН ПРИШЕЛ РАЗБУДИТЬ ДРЕВНЕЕ ЗЛО



- Меч, магия и хитрость помогут вам пройти ваш путь
- Жесткие битвы с безжалостными и бесстрашными врагами
- Улучшенная версия движка Valve Half Life 2 Source Engine
- Захватывающие многопользовательские сражения с участием до 32 человек

Dark Messiah™

MIGHT AND MAGIC®



WWW.DARKMESSIAHGAME.RU

ARKANE
STUDIOS

KUUU

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Might and Magic, Dark Messiah, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Arkane Studios. Valve, Half-Life, and Source are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. Online mode developed by Kuuu. © 2006 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит". По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 780-90-91, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука": 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)

Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

SUPER-BIKES

RIDING CHALLENGE



Super-Bikes: Riding Challenge — не что иное, как продукт вторичной переработки автомобильной аркады **Evolution GT**, выпущенной все той же **Milestone** некоторое время назад. Аналогичный трюк с заменой четырех колес на два провернули чуть ранее и японцы из **Polyphony Digital**, соорудив **Tourist Trophy** на базе сверхуспешной консольной гонки **Gran Turismo 4**. В самом деле — если есть уже готовая автомобильная игра, то почему бы не выкинуть из нее все автомобили и не добавить вместо них мотоциклы, переписав физическую модель? Затраты минимальные, зато поклонники мотоциклов порадуются.

Свист ветра

На разработку **Super-Bikes: Riding Challenge** отвели предельно сжатые сроки — меньше года. Еще бы, кто же купит в 2007 году игру, построенную на древнем движке **RenderWare**, когда от всевозможного некст-гена будет не протолкнуться? Тут, кстати, и пригодился давний опыт разработки мотосимуляторов из серии **Superbike** по заказу **EA Sports**, ко-

торыми **Milestone** занимались в свои лучшие годы.

Лицензии на популярное первенство теперь, конечно, нет, но и без него игра может похвастаться приличным табуном из четырех десятков мотоциклов. Вкус у людей, лицензировавших продукцию таких замечательных марок, как **Ducati**, **Benelli**, **Triumph**, **Voxan** и **MV Agusta**, безусловно есть. Другое дело, что эти и другие представленные байки — исключительно серийные (в лучшем случае — мелко-серийные) модели, обутые в обычную дорожную резину. Соревноваться на них предстоит в нескольких режимах, включая карьеру и одиночные заезды. Остальные аспекты игры тоже практически полностью повторяют **Evolution GT** — **Milestone**, недолго думая, перетащили оттуда вместе со всеми трассами (плюс три новых) свои старые наработки, включая простенькую и совершенно бесполезную **RPG**-систему. В игре про мотоциклы, надо признать, последняя оказалась куда более к месту, чем в автогонках. Прокачка тут весьма важна для того, например, чтобы

гонщик крепче держался на мотоцикле и лучше контролировал его в сложных ситуациях. В противном случае прохождение виражей с чирканьем асфальта коленом окажется почти невозможным — падать будете постоянно.

Графика? Ну, она, если честно, была достаточно посредственной уже в оригинальной **Evolution GT**. Точно такой же она осталась и в **Super-Bikes** — другое дело, что спустя полгода эта картинка смотрится еще слабее. Да и дизайнеры, если честно, не сильно старались: даже на самое святое, что есть в этой игре, — модели байков — они пожалели полигонов. Глаз радуют разве что городские ландшафты.

Что же касается управления мотоциклами, то здесь разработчики явно нашли компромисс между аркадой и симулятором. Есть, например, такие тонкости, как раздельный тормоз для каждого колеса или перемещение положения корпуса гонщика. Единственное «но» — управлять всем этим сложно не только с помощью клавиатуры, но и если воспользоваться автомобильным рулем (еще бы, игра ведь про мотоциклы!). Идеальным

ИЗДАТЕЛЬ

LAGO

РАЗРАБОТЧИК

MILESTONE

ПОХОЖЕСТЬ

MOTOGP 3

МУЛЬТИПЛЕЕР

НЕТ

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

ОДИН DVD

САЙТ ИГРЫ

WWW.SUPER-BIKES.

BLACKBEANGAMES.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

CPU 800 MHz, 256 MB, 64 MB VIDEO

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

CPU 2 GHz, 512 MB, 128 MB VIDEO

вариантом будет аналоговый геймпад, что и неудивительно — игра разрабатывалась прежде всего под **PlayStation 2**.

■ ■ ■

В итоге, несмотря на немалое количество минусов, получился очень и очень неплохой мотосимулятор. Он прост в освоении, может похвастать огромным ассортиментом высококлассных байков от известных производителей и отличным набором разнообразных трасс. Жаль только, что графика безнадежно устарела (**MotoGP 3** годичной давности выглядит на несколько порядков лучше), да и некоторая вторичность все-таки чувствуется — видно, что перед нами не самостоятельный проект, а просто качественная переделка автосимулятора. Впрочем, кататься интересно, и это уже хорошо. ■



Время от времени игра выдает очень неплохие кадры. Но это только на первый взгляд — посмотрите, насколько отвратительным оказался задний фон.



Восьмое место. Оно же последнее. Но есть и положительные стороны — прорываться через пелетон всегда было весело и увлекательно.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Super-Bikes Riding Challenge может заинтересовать любителей мотогонки — но только на пару дней и только по причине отсутствия свежих конкурентов.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★★★ 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

6,5

"ИГРОМАНИИ"

Акелла



DUCATI

World championship



RenderWare

ЖАНР **ГОНКИ**

© 2006 Artematica. All Rights Reserved. (разработчик). Ducati Corse S.r.l. official licensed product. Ducati Motor Holding S.p.A. Official licensed product. Ducati logo is a trademark of Ducati Motor Holding S.p.A. Ducati Corse logo is a trademark of Ducati Corse S.r.l. Published and distributed by ООО "Акелла" under license from Artematica. Artematica is a trademark of Artematica S.r.l. © 2006 Artematica. All Rights Reserved RenderWare is a registered trademark of Canon Inc. Portions of this software are Copyright 1998-2003 Criterion Software Ltd. and its Licensors. Все авторские и имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.



М. Видео

ВУДЕОЛЕНА

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео" и "ВидеоЛенд"

Тел. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой www.cdgames.ru
 Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, natally@cdnavigator.ru Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru
 Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@aaanet.ru Новосибирск, (383) 227-74-64, akellansk@akella.com
 Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
 Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д. 37, тел/факс (812) 252-49-65.



Акелла

РЕКЛАМА

ВЕРТОЛЕТЫ ВЬЕТНАМА: UH-1



Из фильмов Копполы и Кубрика мы знаем, что в джунглях Вьетнама армии США приходилось туго. Москиты, болезни, тигры и вьетконговцы косили американских солдат, пока пилоты вертолетов летали с ветерком, палили в белый свет и радовались жизни. Разработчики «Вертолетов Вьетнама» сумели развеять миф о легкой жизни летчиков. Они сумели с небывалой убедительностью показать нам скучную, тягостную и бессмысленную работу простого пилота UH-1.

Оранжевый — один

Сейчас как-то даже смешно вспоминать наивные и оптимистические разговоры о будущем вертолетном симуляторе. Не избалованные любители вертолетов представляли игру чуть ли не аналогом «Ил-2: Штурмовик». Пусть один лишь вертолет, пусть без мультиплеера — но зато реализм! Сюжет! Лейтенант Куэйд! Вьетнам и толпа диких шейдеров, которые ка-а-ак прыгнут! Обещанный разработчика-

ми драматический сюжет испытал все ограничения.

Наш вертолет — **Bell UH-1 Iroquois** со странным для русского уха обозначением **Huey**. Разработчики явно предполагали, что, покупая игру, мы уже будем уметь летать и воевать не хуже лейтенанта Куэйда — во всяком случае, ни руководства, ни даже обучающего режима в игре нет. Нас сразу же бросают на задание — под разногласный сюжетный гомон в эфире игрок ищет в настройках клавиши управления вертолетом.

Под голубыми небесами великолепными коврами лежит вьетнамский лес. Ветер от винта колеблет деревья, влажный блюр маскирует бледные текстуры, и несколько симпатичных Huey издалека-долго летят на задание. Полет неспешен (авторы взяли пример с «Ил-2: Штурмовик»), но сюжетная трепотня в эфире скрашивает скуку. Актеры умело и грамотно читают тексты, радио убедительно щелкает и свистит, но включиться в смысл разговоров поначалу не-

просто, если с самого начала не знать, что в разговоре участвует и лейтенант Куэйд — то есть мы сами. Какой позывной у нашего вертолета? Его придется угадывать из реплик. Можно еще разбиться об землю, чтобы узнать его наверняка.

Окружающий пейзаж напоминает «Ил-2: Штурмовик — Забытые сражения» трехлетней давности. Из авиасимулятора Медокса G5 позаимствовали и концепцию «самостоятельного» автопилота. Вертолет и летает сам, и боевую задачу выполнить может без участия игрока, если тот, к примеру, захотел пострелять из бокового пулемета или просто ленится держать строй.

«Как дысал, как дысал!»

Вертолеты выходят на позицию и открывают огонь. Вздыхается дым от взрывов, где-то внизу бродят круглошапочные вьетконговцы. Боковые стрелки поливают лес свинцом, эфир разрывается от эмоциональных (и строго прописанных по сюжету) реплик. Игрок, бросившись в бой, старательно утешит вражеские позиции.

Прикрывает ли вертолет по сюжету высадку, подавляет ли вражеские минометы, уничтожа-



Иногда стрелок самостоятельно палит туда, где вьетконговцами даже и не пахнет.



Покатать солдат на вертолете нам так и не дадут — здесь мы лишь прикрываем высадку десанта.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Здесь есть вертолеты и вьетнамцы, напалм и стрельба из миниганов. Но в игре нет самого главного — игрового процесса.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 2.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 3.0

РЕЙТИНГ

5.0

“ИГРОМАНИИ”

ВРЕМЯ ТЕНЕЙ МАГИЯ КРОВИ

Продолжение "Лучшей RPG 2005" и
"Лучшей игры года 2005" по версии
Gameland Award



- 12 школ магии, 100 заклинаний, 12 свежих музыкальных тем
- дюжина новых боссов, десятки детально проработанных персонажей и монстров
- тайны неизведанных территорий

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

■ Жанр: Action / Adventure ■ Издатель/разработчик: Bethesda Softworks / Headfirst Productions ■ Издатель в России/локализация: 1С ■ Полная рецензия: «Игромания» №5/2006



Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth разрабатывалась какое-то совершенно неприличное количество времени. Итогом бесчисленных переносов, редизайнов и прочих бета-тестингов явилась морально и физически устаревшая игра, которая удивительно точно передавала все ощущения от чтения лавкрафтовской прозы. Это грузное, тяжеловесное, местами невыносимо затянутое нагромождение жанров в итоге выливается на правильный курс и берет своей густой, почти осязаемой атмосферой за самое горло.

Dark Corners of the Earth — противоестественная помесь стелса, экшена и скучного квеста. По отдельности каждая из этих составляющих оказывается скверно выполненной калькой с представителей жанра пятилетней давности (**Thief** и т.п.). Однако же Headfirst удалось сотворить удивительное — **Call of Cthulhu** буквально сочится фирменной лавкрафтовской гнильцой, отчего играть интересно от начальных до финальных титров. Кроме атмосферы, полностью оценить которую смогут только многочисленные поклонники Ктулху-цикла, здесь также имеется ряд наивных, но вполне себе работающих геймдизайнерских решений.

Скажем, всю первую половину игры у вас или совсем нет оружия, или оно выдается как на праздник, заряженное тремя патронами. Так что вы или с ужасом прячетесь за ящиками от огромных прямоходящих жаб, или позорно бьете их чем-нибудь увесистым по голове, или (что наиболее вероятно) убегаете. Сами погони здесь обставлены с неожиданно голливудским пафосом — игрок судорожно баррикадирует проходы сервантом, запирает двери, которые на его глазах прорубают топором, выпрыгивает в окно и носится по крыше.

С культурной точки зрения Headfirst невозможно предъявить ни единой претензии. Скрупулезные разработчики, должно быть, знают книги Лавкрафта наизусть. Внимательный игрок и поклонник обнаружит здесь дословные цитаты и уважительные инсценировки всех классических сцен — от явления Дагона до нападения все тех же прямоходящих жаб на корабль. В общем, если вопрос пробуждения Ктулху для вас актуален, обязательно купите **Dark Corners of the Earth**.

ПЕРЕВОД: **Call of Cthulhu** не в состоянии вскружить голову ни современной картинкой, ни выдающимся геймдизайном. Все, что есть у игры, — это ее неисчерпаемая атмосфера. Нетрудно догадаться, что разрушить ее при помощи неадекватной озвучки очень легко.

Так вот, с подбором актеров дела обстоят не то чтобы идеально. Главгерой, который в оригинале вещал упадническим, почти обреченным голосом, здесь отчего-то чеканит с неуместно бодрыми интонациями. Более того, первоисточник страдал от внушительной несостыковки. Периодически, когда Джеку демонстрировались какие-то совсем уж запредельные ужасы, вроде разобранного на составные части человека или груды изуродованных трупов, экран начинал плыть, а дыхание учащалось. При этом персонаж продолжал комментировать происходящее (скажем, запертую дверь) своим привычным будничным голосом, что очевидным образом отнимало очков у атмосферы. У наших локализаторов был шанс исправить этот недочет, однако все вышло с точностью до наоборот. Джек нарочито бодрим голосом сообщает, что дверь заперта или ключ не подходит, в то время как изображение на экране пульсирует, а самого героя шатает из стороны в сторону.

Кроме того, качество перевода местами огорчает: видеоролики и всевозможные надписи на книгах и встречающихся записках показываются нам на английском. Субтитры тоже регулярно подкидывают перлы вроде «странный культист» или обороты типа «мои сновидения положения не улучшают» (как будто они могут).

В общем, русская версия **Dark Corners of the Earth** ощутимо бьет по главному достоинству игры — ее атмосфере. С другой стороны, **Call of Cthulhu** — игра очень богатая на всевозможные диалоги и записки. Так что если с английским беда — надо брать. — Олег Ставицкий

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😞 😞

EVOLUTION GT

■ Жанр: Автотаркада ■ Издатель/разработчик: Black Bean Games и Lago / Milestone ■ Издатель в России/локализация: GFI / «Руссобит-М» ■ Полная рецензия: «Игромания» №6/2006



Evolution GT — довольно необычная на первый взгляд автомобильная аркада, больше похожая на малобюджетный аналог популярной Xbox-гонки **Project Gotham Racing**. Вся ее необычность заключается в наличии несложной RPG-системы, которую разработчики из **Milestone** старательно эксплуатируют с момента выхода **SCAR**.

Игра основана на стареньком движке **RenderWare**, поэтому особыми графическими красотами похвастаться не может. Неплохо выглядят разве что городские этапы, проложенные, кстати, по улицам Милана, Барселоны, Берлина и Лондона. Другая отрада — автомобили, которых тут примерно три десятка. Как уже было отмечено в обзоре **Super-Bikes Riding Challenge**, сотрудники **Milestone**, отвечавшие за лицензирование, явно не обделены хорошим вкусом. И вот результат — в гараже вас будут ждать 500-сильные Audi и Mercedes, выступающие в чемпионате DTM, британские MG и Vauxhall, «американцы» Pontiac и Chevrolet. А пройдя местную карьеру, можно добраться до экстремально быстрых прототипов Mercedes CLK-GTR и Pagani Zonda. На таком фоне замечать всякие «Фольксваген Гольфы» как-то даже не хочется. Но, увы, режим карьеры предельно линейен, и все, что подлежит выбору, — это спонсор, логотипами которого будет обклеена ваша машина. Каждый из них, кстати, дает свои особые бонусы — за большое количество обгонов, лучшие времена круга, красивую езду и т.д. В начале карьеры также надлежит выбрать одну из пяти специализаций пилота. В зависимости от этого выбора вы сможете лучше прокачивать навыки разгона, торможения, концентрации. Последний вариант — «мастер на все руки», не имеющий явных слабых сторон, но и не получающий бонусов к характеристикам.

По замыслу, подобные RPG-примочки должны были каким-то образом развлекать игрока, стимулировать на дальнейшее прохождение. А вот и нет! Коллекционирование всех возможных видов перчаток, шлемов и комбинезонов — это еще более скучное занятие, чем сбор доспехов в какой-нибудь **Diablo**. Если бы разработчики не стали заморачиваться с такими нетипичными для жанра вещами, а посвятили больше времени и сил шлифовке остальных компонентов игры (ибо **Evolution GT** в этом плане — словно поле непаханое), было бы только лучше.

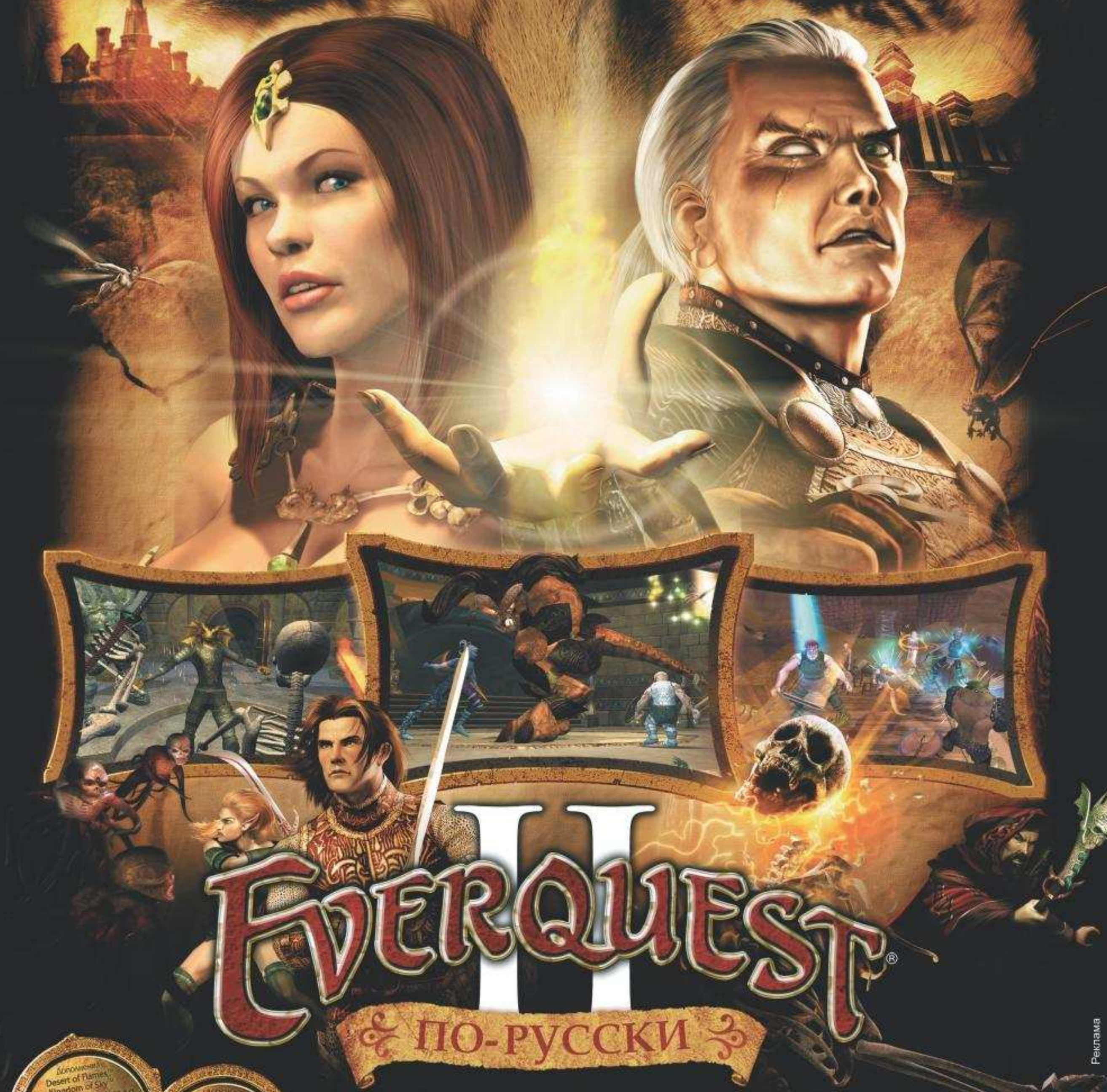
Например, страшно раздражает ограничение, согласно которому в гонке могут принимать участие только машины одной модели. Такого бреда в приличных автогонках не наблюдалось уже давно (если речь не идет конкретно о моноклассах, где правила обязывают), а вот у **Milestone** — пожалуйста.

Помимо всего прочего, разработчики пригласили для участия в игру своего соотечественника, экс-чемпиона кузовного первенства **ЕТСС**, а ныне пилота команды Seat-Sport Габриэле Таркуини. Означенный экс-чемпион на фоне белой стены зачитывает скучным голосом нехитрые советы, которые, дескать, помогут вам преодолеть «сложное» испытание в виде местной автошколы. Более бесполезного и скучного tutorиала в автогонках, наверное, еще не было.

ПЕРЕВОД: В локализованной версии Габриэле Таркуини зачитывает положенные монологи таким неестественно густым басом, будто пытается изобразить Портоса в любительской постановке «Трех мушкетеров». Других ассоциаций почему-то на ум не приходит, ну разве только навеивает воспоминания о магнитофонных кассетах и зажеванных пленках. Вернее, о звуках, в которые превращал неисправный советский магнитофон песни каких-нибудь сладкоголосых Modern Talking. Английский вариант озвучки, при всех своих недостатках, оказывается, был не так уж плох. Весь остальной материал, который состоит из скучных строчек меню и характеристик, переведен без серьезных нареканий. Названия болидов оставили на английском языке. — Игорь Асанов

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😞 😞

Первая многопользовательская ролевая игра мирового уровня
полностью на русском языке!



В мире EverQuest® II
каждого ждут
уникальные приключения!



М.видео

ВИДЕОЛЕНА

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео" и "ВидеоЛена"

© 2004-2006 Sony Online Entertainment LLC. EverQuest, SOE and the SOE logo are registered trademarks and "Where Adventure Comes Alive", Desert of Flames, Kingdom of Sky, The Bloodline Chronicles, The Splinter Saga and The Fallen Dynasty. All other trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved. Intel, the Intel logo, Pentium, and Pentium Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

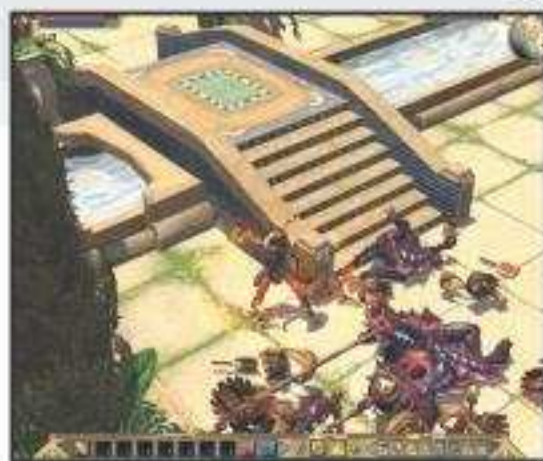
Процессоры Intel® Pentium® 4
с технологией Hyper Threading -
идеальное решение для игры
в EverQuest II!



Реклама

Titan Quest

■ Жанр: Action/RPG ■ Издатель/разработчик: THQ / Iron Lore Entertainment
■ Издатель в России/локализация: «Бука»
■ Полная рецензия: Игромания №7/2006



Titan Quest — action/RPG, с сюжетом, замешанным на античных мифах, динамичным геймплеем и бесконечной прокачкой, способной удовлетворить любого манчкина.

ПЕРЕВОД: Локализаторы справились очень неплохо. Сюжетные задания переведены идеально точно, ни на одном из квестов не возникнет вопроса, куда бежать, кого убивать, какой артефакт защищать от коварного Телхина. Не нашли мы и ни одной ошибки в именах персонажей — судя по всему, переводчики сверялись с энциклопедией, а не подбирали русские аналоги на слух.

Актеры тоже хорошо справились с работой. Именхотеп хрипло скулит, как и положено коварному старичку, молодые воины грубо бьют о своих боевых подвигах, крестьяне грустно и слезливо сетуют на жизнь... Но иногда все же случается, что актеры переигрывают и монолог какого-нибудь второстепенного героя звучит слишком уж комедийно, тогда как в английской версии этот же персонаж высказывается вполне серьезно.

Шрифт в описаниях предметов хоть и похож на оригинальный английский, но немного меньше, из-за чего иногда трудно быстро оценить характеристики оружия и амулетов (а это часто требуется, когда решаешь, что оставить в инвентаре, а что выкинуть). В остальном же имеет место быть хороший перевод хорошей игры. — *Алексей Макаренко*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 9.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

Paradise

■ Жанр: Квест ■ Издатель/разработчик: Ubisoft Entertainment / White Birds Productions ■ Издатель в России/локализация: ND Games / Lazy Games ■ Полная рецензия: «Игромания» №6/2006



Губительной красоты опус **Бенуа Сокаля**, как оказалось, снабжен классическими квестовыми недомоганиями — отсутствием логики и непоследовательностью. Сокаль, как любой визионер, увлечен скорее формой, чем содержанием. Это стало очевидно еще во второй «Сибири»: его все меньше интересуют логические связки и все больше — идеальное визуальное решение. **Paradise**, опрометчиво обвиненный многими в отсутствии атмосферы, конечно, является вещью для созерцания, а не для обстоятельного разбора. Так что если визионерские настроения вам не чужды, **Paradise** обязателен к ознакомлению.

ПЕРЕВОД: Нетрудно догадаться, что самый простой способ разрушить хрупкую атмосферу, которую Сокаль пиксельно выстраивает на экране, — это неправильно подобрать голоса. В этом смысле **ND Games/Lazy Games** подошли к вопросу довольно ответственно — и Энн, и ее отец озвучены вполне адекватными актерами. Проблема кроется в режиссуре — случается, что голоса неправильно интонируют предложения или не делают пауз там, где они должны быть. Кроме того, перевод периодически «радует» фразами вроде «легковозбудимое животное». Тем не менее это, наверное, лучшая из всех отечественных локализаций Сокаля. — *Олег Ставицкий*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

Tony Hawk's American Wasteland

■ Жанр: Аркада ■ Издатель/разработчик: Activision / Neversoft
■ Издатель в России/локализация: «Бука»
■ Полная рецензия: «Игромания» №4/2006



Neversoft, собственноручно заковавшие себя в кандалы с логотипом **Tony Hawk's**, окончательно сдулись. Чисто по-человечески их можно понять — мало кто способен выдержать семь лет в компании с обильно татуированными персонажами MTV.

В итоге **American Wasteland** содержит какое-то смехотворное количество мелких изменений по сравнению с другими частями и одно внушительное нововведение, которое разработчики все-таки смогли из себя выжать, — велосипед.

ПЕРЕВОД: А вот в плане атмосферы надо отдать **Neversoft** должное — их «альтернативные» подростки никогда не создавали ощущения искусственно сфабрикованных персонажей, призванных продать еще одну игру. То есть озвучка идеально соответствовала внешнему виду. В основном за счет того, что на кастинг всегда приглашались какие-нибудь особо выдающиеся скейтеры. Так вот, «Бука» в очередной раз приняла, казалось бы, мудрое решение, отказавшись от русской озвучки в пользу субтитров. То есть мы, к счастью, избавлены от необходимости выслушивать российских актеров, которые пытаются изобразить скейтеров. Проблема в том, что наряду с голосами не переведены местные комиксы, надписи на стенах и вообще все, за исключением надписей во всех меню. Да и качество перевода в субтитрах местами хромает. — *Олег Ставицкий*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

SpellForce 2: Shadow Wars

■ Жанр: Стратегия ■ Издатель/разработчик: Aspyr Media / Phenomic Game Development Studio ■ Издатель в России/локализация: Руссобит-М / GFI
■ Полная рецензия: «Игромания» №6/2006



SpellForce 2: Shadow Wars — блестящее продолжение гибрида стратегии и ролевой игры **SpellForce** от **Phenomic**. Нам предлагается примерить шкуру одного из наследников Малака (злого шамана, который вверг сказочный мир Эо в хаос) и в компании с другими героями отвести угрозу нашествия темных эльфов и коварных теней. **SpellForce 2**, без сомнения, на голову лучше предыдущей серии. Разработчики изрядно поколдовали над движком, так что теперь глаз радуют весьма приличные модели, отменные спецэффекты и детализированные уровни.

ПЕРЕВОД: Перевести на русский такую игру, как **SpellForce 2**, — дело непростое. Разговоры тьма, плюс подробные описания заданий, предметов, умений... Отдельное спасибо актерам, которые почти нашли ту тонкую грань между перебором и недобором эмоций — если уж усатый командир рыцарей начинает орать благим матом, то делает это исключительно по делу и к месту. В остальном все тоже на уровне — описания оружия, предметов, названия построек и юнитов переведены толково и со знанием дела. В общем, можно смело сказать, что перед нами вполне себе образец того, как надо делать качественные локализации. — *Степан Чечулин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

Только тот,
чья вера тверда,
спасен будет

СЛОМАННЫЙ МЕЧ

АНГЕЛ СМЕРТИ



НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ
© 2005 Revolution Software Ltd. and © Sumo Digital Ltd. "Broken Sword" is a registered trademark of Revolution Software Ltd. "Broken Sword – The Angel of Death" is a trademark of Revolution Software Limited. Used under license. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. © 2006 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит". По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 780-90-91, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука", 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)



ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПРОЕКТЫ

Перед вами обновленный список отечественных локализаций и проектов.

Данная таблица состоит из двух разделов, которые, в свою очередь, разделяются на подразделы:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, ко-

торые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобре-

сти, мы перемещаем информацию о ней в раздел «Поступили в продажу».

3) В РАЗРАБОТКЕ. Здесь размещаются те отечественные проекты, которые в данный момент находятся в разработке.

Полный список локализуемых игр, а также информацию о тех локализациях и отечественных проек-

тах, что уже можно купить, мы публикуем на нашем DVD в разделе «По журналу». Таблица представлена в формате XLS.

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Поступили в продажу

- **Вертолеты Вьетнама: UN-1**
Дата: 2006—2007 • Рос. издатель/разработчик: 1C/G5 Software
- **В тылу врага: Диверсанты 2**
Рос. издатель/разработчик: 1C/Dark Fox
- **Герои уничтоженных империй**
Рос. издатель/разработчик: GSC World Publishing/GSC Game World
- **Магия крови: многопользовательское дополнение**
Рос. издатель/разработчик: 1C/SkyFallen Entertainment
- **Метро-2: Смерть вождя**
Рос. издатель/разработчик: Бука/Orion
- **Петька 007. Золото партии**
Рос. издатель/разработчик: Бука/Сатурн-плюс

В разработке

- **Atlantis**
Дата: Конец 2006 • Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/World Forge
- **BASE jumping: Точка отрыва**
Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: Новый диск/D3 Company
- **Disciples 3**
Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: Акелла/.dat
- **Heavy Duty**
Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: Акелла/Primal Software
- **Heroes of Might and Magic 5: Hammers of Fate**
Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: 1C (совместно с Nival Interactive)/Nival Interactive
- **Lock On. Ka-50 «Черная акула»**
Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Eagle Dynamics
- **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**
Дата: 2006—2007 • Рос. издатель/разработчик: GSC Publishing/GSC Game World

The Precursors

Дата: 2007 • Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Deep Shadows

The Wall

Дата: Конец 2007 • Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Deep Shadows

Warfare

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: GFI и «Руссобит-M»/GFI

White Gold. War in Paradise

Дата: 2007 • Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Deep Shadows

AgORA: Битва за Хлебницу

Дата: 2007 • Рос. издатель/разработчик: —/NeArGa

Агрессия

Дата: 2006—2007 • Рос. издатель/разработчик: Бука/Lesta Studios

Анабиоз: Сон разума

Дата: 2006—2007 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms

Братва и кольцо

Дата: 2006—2007 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Gaijin Entertainment

Великие битвы: Битва за Курск

Дата: 2007 • Рос. издатель/разработчик: Акелла/N-Game (совместно с Nival Interactive)

Войны древности: Спарта

Дата: Конец 2006 • Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/World Forge

Восхождение на трон

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: 1C/DVS

Волкодав: Месть Серого Пса

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: Акелла/Primal Software

Вторая мировая

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: 1C/1C: Maddox Games

Герои Мальгрии 2: Нашествие некромантов

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/АльфаКласс

Дальнобойщики 3

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: 1C/SoftLab-NSK

Инстинкт

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: ND Games/Newtonic Studio

Искусство ограбления

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: 1C/PIPE Studio

Империя превыше всего

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: Акелла/IceHill

Капитан Врунгель

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms

Как достать соседа 3. В офисе

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: GFI/VZ.lab

Кодекс войны

Дата: 2006—2007 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Ino-Co

Коллапс

Дата: Зима-весна 2007 • Рос. издатель/разработчик: Бука/Creteam

Комбат

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: GFI/GFI UA

Лабиринт отражений

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/DIOsoft

Легенда о рыцаре

Дата: 2006—2007 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Katauri Entertainment

Линия грез. Императоры иллюзий

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: Не объявлен/Deep Games

Меченосец

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: Акелла/TM Studios

Морской охотник

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Акелла

Не время для драконов

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Arise

Обитаемый остров: Землянин

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: Акелла/Step Creative Group

Ониблэйд

Дата: Конец 2006 года • Рос. издатель/разработчик: 1C/Gaijin Entertainment

Параграф 78

Дата: Осень-зима 2006 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Gaijin Entertainment

Пираты XXI века

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/DIOsoft

Полный привод: УАЗ 4x4

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Avalon Style Entertainment

Противостояние 5. Война, которой не было

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: GFI

Санитары подземелий

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: 1C

Смерть шпионам

Дата: 2006—2007 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Haggard Games

Стальные монстры: Союзники

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: Бука/Lesta Studios

Трудно быть богом

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: Акелла/Burut CT

Фаза: Исход

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Pora и Копыта

Хроники Тарр: Призраки звезд

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: Акелла/Kvazar

Ядерный титбит 2

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: Бука/VZlab

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Поступили в продажу

- **Company of Heroes**
Рос. издатель/локализация: Бука
- **Quake 4**
Рос. издатель/локализация: 1C
- **Sid Meier's Civilization IV**
Рос. издатель/локализация: 1C/Логрус
- **Война миров: Вторжение в Нью-Йорк (TerraWars: New York Invasion)**
Рос. издатель/локализация: 1C/Логрус

Рос. издатель/локализация: Новый Диск

Зона 51 (Area 51)

Рос. издатель/локализация: Новый Диск

Космическая станция (SpaceStationSim)

Рос. издатель/локализация: 1C

Рыцари поднебесья: операция «Ночной ястреб» (Rebel Raiders: Operation Nighthawk)

Рос. издатель/локализация: 1C/Логрус

Судеки (Sudeki)

Рос. издатель/локализация: Новый Диск

Новые анонсы

Diabolik: Evil's Origin

Дата: 2006—2007 • Рос. издатель/локализация: Акелла

Ducati World Championship

Дата: Осень-зима 2006
Рос. издатель/локализация: Акелла

Frater

Дата: 2007 • Рос. издатель/локализация: Акелла

Grotesque: Heroes Hunted.

Дата: 2006—2007 • Рос. издатель/локализация: Акелла

The Mark

Дата: 2006 год • Рос. издатель/локализация: Акелла

Warhammer 40 000: Dawn of War — Dark Crusade

Дата: 2006—2007 • Рос. издатель/локализация: Бука

«Первая мировая война вырвала из капитализма только одну страну, Вторая – принесла освобождение целому социалистическому лагерю, а Третья установит окончательную победу пролетариата во всем мире»

– И.В.Сталин



Лето. Пора отпусков.

Реклама

«День Победы II. Новая война»!

Paradox • 1C/snowball.ru

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с НОЯБРЯ 2005 по АВГУСТ 2006

А Место	В Рост	С Название	Д Рейтинг	Е %
1	■	Half-Life 2: Episode One	5009	12,1%
2	■	FlatOut 2	4468	10,8%
3	■	The Elder Scrolls 4: Oblivion	3511	8,5%
4	■	Heroes of Might and Magic 5	3356	8,1%
5	▲3	Need for Speed: Most Wanted	2895	7%
6	▼1	Fahrenheit	2786	6,7%
7	■	Hitman: Blood Money	2074	5%
8	▲3	Titan Quest	1760	4,2%
9	NEW	Bad Day LA	1291	3,1%
10	▲2	Prey	1290	3,1%
11	▲3	Devil May Cry 3: Special Edition	731	1,7%
12	▲7	Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	636	1,5%
13	▲20	Ghost Recon: Advanced Warfighter	609	1,4%
14	▲10	The Movies	582	1,4%
15	▲53	Танита, или Морское приключение	573	1,3%
16	■	Prince of Persia: The Two Thrones	562	1,3%
17	▲6	ToCA Race Driver 3	528	1,2%
18	▲3	Battlefield 2: Special Forces	525	1,2%
19	▲1	Condemned: Criminal Origins	508	1,2%
20	▼5	The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2	493	1,1%
21	▲1	Корсары 3	478	1,1%
22	▲5	Tomb Raider: Legend	393	0,9%
23	▲6	Star Wars: Empire at War	368	0,8%
24	▲1	Dreamfall: The Longest Journey	367	0,8%
25	▲14	Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	352	0,8%
26	▲18	Civilization 4: Warlords	340	0,8%
27	▲1	GUN	334	0,8%
28	▲2	Crashday	309	0,7%
29	▲2	Магия крови	298	0,7%
30	▲2	SIN Episodes: Emergence	265	0,6%

По состоянию на 4 октября в голосовании приняло участие 8836 человек.

Обозначения по колонкам:

А. Текущая позиция игры в этом месяце.

В. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).

С. Название игры.

D. Рейтинг.

Е. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

Хит-парад «ИГРА МЕСЯЦА» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего населения интернета. Это рейтинг популярности тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры.

На сайте «Игромании» (www.igromania.ru) регулярно, раз в 30—40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем DVD.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за десяти-месячный период. В данном случае это период с НОЯБРЯ 2005 по АВГУСТ 2006. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

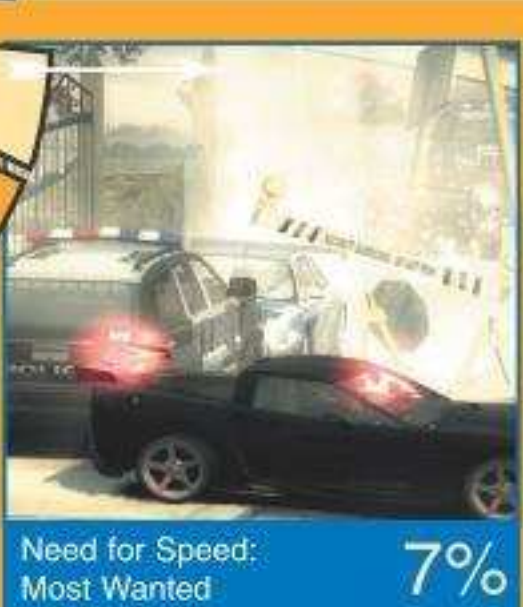
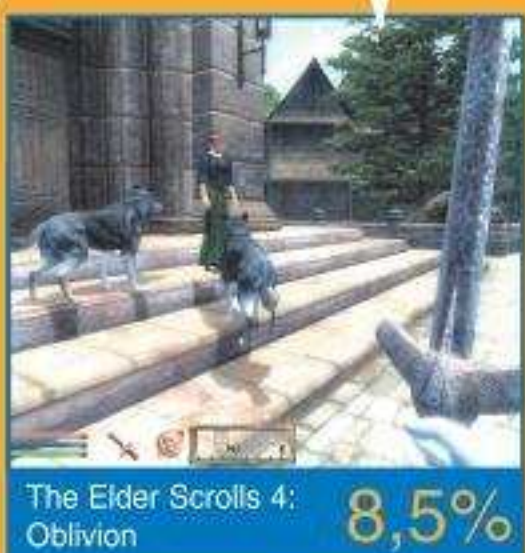
5 ОКТЯБРЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в ДЕКАБРЕ 2005 — СЕНТЯБРЕ 2006. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Подробности об «Игре месяца», полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на DVD «Игромании» в рубрике «ИнфоБлок».

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Если вы взглянули на результаты этого месяца всего лишь одним глазком, то вас наверняка охватило разочарование. Действительно, в пятерке почти без перемен. Лидер — Half-Life 2: Episode One, следом же идут FlatOut 2, TES 4: Oblivion, Heroes of Might and Magic 5 и... Need for Speed: Most Wanted. Да, вот и первое удивление — Need for Speed стремительным рывком обошла Fahrenheit и закрепилась в пятерке лидеров. Надолго ли?

Ниже тоже происходят интересные вещи. На девятом месте, несмотря на всю нашу критику, держится Bad Day LA с 1291 голосом. Плюс несколько мощных прорывов совершили «старички». Количество перепрыгнутых на лестнице ступенек исчисляется десятками. The Movies — десять позиций! Ghost Recon: Advanced Warfighter — двадцать! «Танита, или Морское приключение» — пятьдесят три! Что ж, голосуем и не перестаем удивляться. Тем более что в этом месяце новых игр пруд пруди!



ВО ЧТО ПОИГРАТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ

Ну вот, наконец, нас и накрыло осенней волной игр. Количество дисков на редакционных столах растет с такой скоростью, что издавший виды коллектив «Игромании» начинает потихоньку сходить с ума со словами «Когда же во все это играть?». Ничего, найдем время. Игры-то ого-го какие!

Начнем рассказ, пожалуй, с представления знатной пары стратегий про Вторую мировую: **Company of Heroes** и «В тылу врага 2». На первый взгляд они очень похожи друг на друга и интересны практически одинаково. В какую играть — исключительно дело вкуса. Хотите красивого, полного адреналина зрелища, прекрасной графики и оригинальной боевой системы в стиле стратегии-ветерана **Z**? Тогда ваш выбор — **Company of Heroes**. Предпочитаете глубокую тактику, сложные и чутко непонятные бои и ура-патриотический настрой? Тогда беритесь за «В тылу врага 2». А еще лучше — сыграйте в обе! И как можно быстрее.

Все, говорите, очень хорошо и здорово, вот только Вторая мировая надоела до самых костей? Ну так организуйте Третью! В **Defcon** — замечательном инди-проекте **Introversion** — это можно сделать с помо-

щью всего нескольких кликов мышью. Размещаем радары, пусковые установки, авиабазы и морские эскадры, быстренько проводим разведку, прощупываем оборону врага — и нажимаем на красную кнопку! Цель игры? Устроить бадабум большего размера, чем у конкурентов. Ну и самое замечательное — несмотря на граничащую с примитивностью простоту, играется **Defcon** на «ура». Особенно по Сети и с живыми соперниками.

Следом опять идет стратегия. Мы, конечно, понимаем, что с ними уже перебор, но коротко все-таки рассказать надо. Итак, на праздник к нам пришла **The Settlers 2: 10th Anniversary** — переиздание, посвященное десятилетию замечательной экономической серии из Германии. Это ровным счетом та же самая игра, только замешанная на современных высоких технологиях. Ветеранам играть в обязательном порядке. Новичкам — все в том же обязательном. Чтобы знать, как оно было десять лет назад.

Все-все, понимаем, что вам уже хочется стрелять, а не командовать. Держите **Call of Juarez** — неожиданно могучий вестерн от поляков из **Techland**. Классические сюжет и атмосфера, кочующие из фильма в фильм, здесь скрещены с очень качественным, полным нововведений геймплеем. Поэтому



плевать, что на Дикий Запад больше не ходят корабли — попасть туда можно и с помощью компьютерной игры.

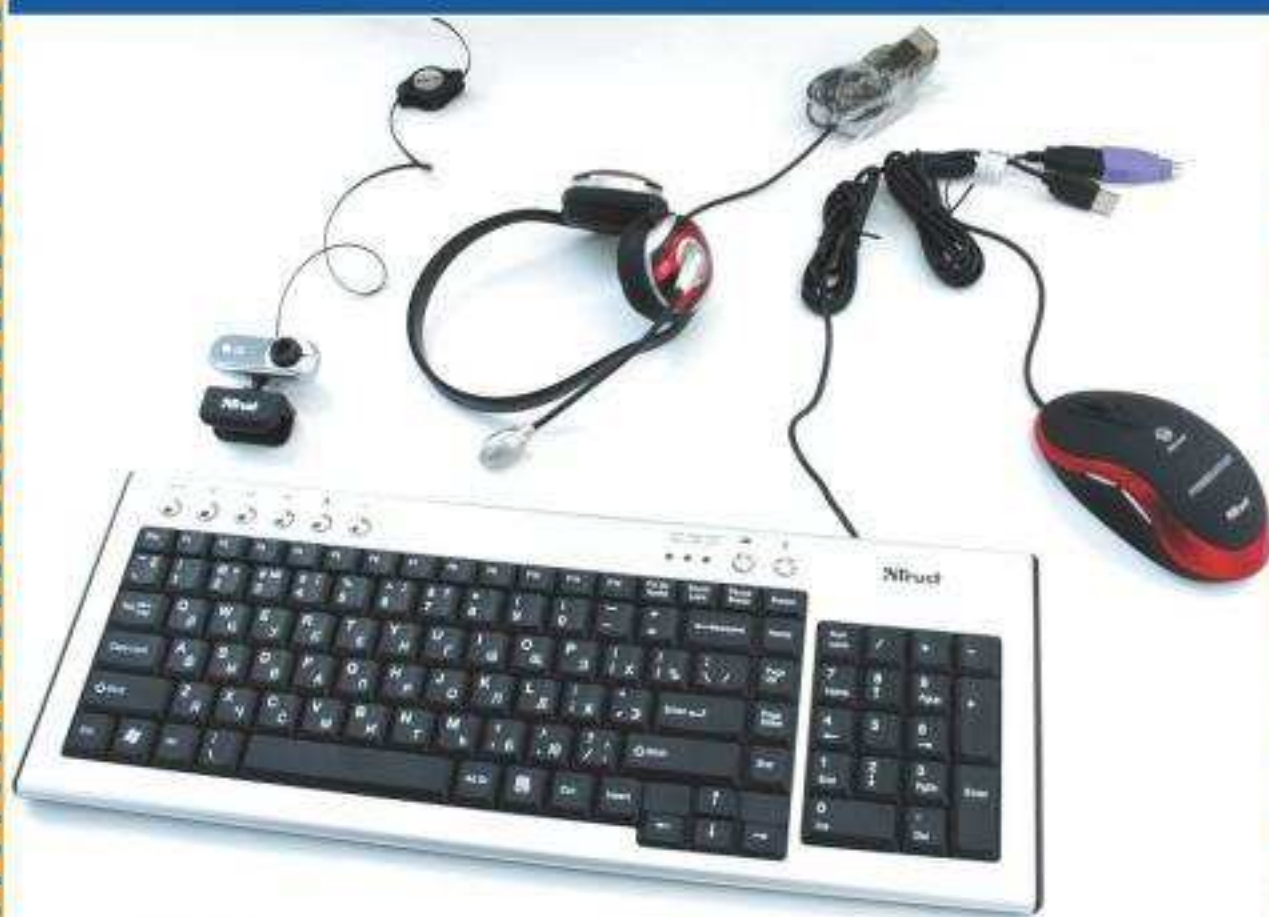
Ну вот и все — инстинкты подсказывают, что больше букв на нашу многострадальную страницу не поместится. Поэтому просто запишите названия игр, с которыми мы также рекомендуем вам ознакомиться: **LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy**, **GTR 2**, **El Matador** и «Герои уничтоженных империй». В общем, удачных вам бессонных ночей. А как же? Если будете спать, то не успеете посмотреть все.

Андрей Александров, редактор



ИГРОВОЙ ТОТАЛИЗАТОР

НАШ ПРИЗ



ergodata®

На этот раз, друзья, у нас не просто приз, а целый набор призов! Компания **ERGODATA** (www.ergodata.ru) расщедрилась на клавиатуру, мышшь, коврик для мыши, наушники и даже маленькую веб-камеру! В общем, победитель в этот раз точно не уйдет обиженным!

Победитель сентябрьского тотализатора

Бархатная мышшь **Palvo** от компании **Elecom** (www.elecom.net.ru) достается **Станиславу Семенову** из города Липецка. Поздравляем!

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

«Игромания» предлагает вам испытать удачу и проверить свое аналитическое мышление, приняв участие в «Игровом тотализаторе». Все, что от вас требуется, — прислать по адресу totalizator@igromania.ru письмо с правильным прогнозом первой пятерки игр — лидеров хит-парада «Игра месяца», который проводится с 9 октября по 30 октября.

Письмо, присланное на тотализатор, должно выглядеть примерно таким образом:

1. *The Elder Gothic 5: Fallout*
2. *Age of Empires: Galactic Civilizations*
3. *Desperados 3: Hitman's Revenge*
4. *У. Ж. О. С.*
5. *Heroes of Black and White 3*

Учтите, мы не призываем вас коверкать оригинальные названия игр, а лишь приводим этот список в качестве примера. Письма, которые написаны не по вышеприведенной схеме, рассмотрению не подлежат. Победитель тотализатора определяется методом жеребьевки из всех участников, приславших правильные прогнозы. Удачи!

Ваш прогноз относительно пятерки лидеров хит-парада будущего месяца присылайте по адресу totalizator@igromania.ru с пометкой «Игровой тотализатор — октябрь». В письме не забудьте указать свои фамилию, имя и отчество, а также домашний адрес. Если вы еще не получили паспорт, укажите адрес и ФИО того человека, который сможет получить приз за вас. Кроме того, вы можете отправлять ответы при помощи SMS. Просто отправьте сообщение на короткий номер 1121 с префиксом **games** (т.е. в начале SMS вы должны ввести слово **games** и только потом, через пробел, вводить сам ответ). Стоимость каждого сообщения — 10 центов. Прием писем закончится 30 октября, не опоздайте!

“ИГРОМАНИЯ” РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть



Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, вы просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Полный список, куда вошли все рекомендуемые «Игроманией» игры, вы можете найти на нашем DVD. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.

ParaWorld



Рейтинг
“Мани” **8,0**

Полная рецензия
в «Игромании»
№10/2006

Хотели динозавриков? Получайте — в стратегии ParaWorld из них собирают целые армии, которые затем азартно разносят друг дружку в зеленые лоскуты. И все это — под покровом очень симпатичного геймплея.

Стратегия * Sunflowers Interactive * SEK * Новый Диск

The Ship



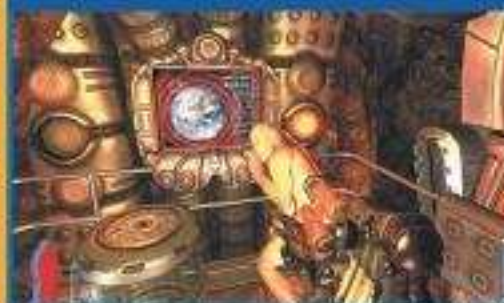
Рейтинг
“Мани” **8,5**

Полная рецензия
в «Игромании»
№9/2006

Сетевой экшен, который станет убежищем для всех интеллигентов. Представьте сами: корабль, полный людей с высшим образованием, — и каждому надо кого-то убить. Завораживает ведь, не правда ли?

Action * Outright * Valve Software

Prey



Рейтинг
“Мани” **8,0**

Полная рецензия
в «Игромании»
№9/2006

Игра-вечность, разработку которой начали в эпоху первых 3D-ускорителей и Quake 2, а закончили в эпоху первых физических ускорителей и Quake 4. Итог для подобного долгостроя, правда, не очень впечатляющий — лишь неплохой геймплей да несколько оригинальных супернаходок.

Action * Human Head Studios * 2K Games * 1C

FlatOut 2



Рейтинг
“Мани” **8,5**

Полная рецензия
в «Игромании»
№8/2006

Идеальная игра для разочаровавшегося в московских пробках автолюбителя. Достали всякие там чайники-подснежники на тольяттинских автоведах? Добро пожаловать во FlatOut 2 — здесь вы можете выместить всю свою ненависть, причем без последующего визита к автоинспектору.

Аварийка * Empire Interactive * Bugbear Software * Бюка

Half-Life 2: Episode One



Рейтинг
“Мани” **8,5**

Полная рецензия
в «Игромании»
№7/2006

Серия Half-Life остается верна самой себе: роскошная графика, полный загадок, выверенный до последней мелочи сюжет. Неужели следующий эпизод будет еще лучше?

Action * Valve Software * Electronic Arts/Valve Software * Бюка

Hitman: Blood Money



Рейтинг
“Мани” **8,5**

Полная рецензия
в «Игромании»
№7/2006

Добро пожаловать на начало нового сезона идеальных убийств! В Hitman: Blood Money вы сможете выполнить заказ в сто раз красивее и изящнее, чем в прошлых частях. А большего, собственно, и не надо.

Action * IO Interactive * Eidos Interactive * Новый Диск

Titan Quest



Рейтинг
“Мани” **9,0**

Полная рецензия
в «Игромании»
№7/2006

Diablo-киллер наконец-то вышел в народ. Titan Quest вооружен роскошной графикой, близким к идеалу геймплеем и сюжетом, замешанным на античных мифах. Берегитесь — попасть в его плен на долгие недели рискует каждый!

Action/RPG * Iron Lore Entertainment * THQ * Бюка

Heroes of Might and Magic 5



Рейтинг
“Мани” **8,5**

Полная рецензия
в «Игромании»
№6/2005

Эту графу, наверное, можно было бы и не заполнять — вы и так все отлично знаете. Продолжение легендарной и чуть было не погибшей стратегической серии, в котором с тщательной любовью воссоздано все, что мы так сильно любим.

Нашаговая стратегия * Nival Interactive * Ubisoft

The Elder Scrolls 4: Oblivion



Рейтинг
“Мани” **8,0**

Полная рецензия
в «Игромании»
№5/2006

Oblivion не оправдал многих наших ожиданий, равно как и не выполнил многих своих обещаний. Но все равно это одна из самых значимых ролевых игр нынешнего года, ознакомиться с которой надо в обязательном порядке.

Ролевая игра * Bethesda Softworks * 2K Games * 1C

Need for Speed: Most Wanted



Рейтинг
“Мани” **8,5**

Полная рецензия
в «Игромании»
№1/2006

Серия Need for Speed уходит на очередной круг. Полюбившиеся всем стритрейсерские гонки плюс прибывшая из Hot Pursuit полиция — разве нужно что-то еще для счастья?

Гламурный автосимулятор * EA Canada * Electronic Arts * Софт Клуб

The Movies



Рейтинг
“Мани” **9,0**

Полная рецензия
в «Игромании»
№1/2006

Единственный в мире симулятор киностудии. Интересная экономическая составляющая, продуманная Sims-составляющая, великолепный инструментальный для создания фильмов.

Симулятор киностудии * Lionhead Studios * Activision * 1C

Fahrenheit



Рейтинг
“Мани” **9,0**

Полная рецензия
в «Игромании»
№11/2005

Игра, которая изменит вашу жизнь на добрый десяток часов. Вы совершите убийство, проведете полицейское расследование, столкнетесь с непонятными мистическими событиями, спасете мир и при этом ни на минуту не отойдете от компьютера!

Интерактивное кино/квест * Quantic Dream * Atari * Акелла

Акелла

ЖАНР КОСМИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР

Новый хит от создателей
"Князя Тьмы" (SACRED)

DARK & STAR / ONE

ПОСЛЕ ОКОНЧАНИЯ
ВСЕОБЩЕЙ
МЕЖГАПАКТИЧЕСКОЙ
ВОЙНЫ ПРОШЛИ
СТОЛЕТИЯ. МЕЖОУ
РАСАМИ, НАСЕЛЯЮЩИМИ
ОСВОЕННУЮ ЧАСТЬ
ВСЕЛЕННОЙ
УСТАНОВИЛСЯ
ШАТКИЙ МИР.

ЧТОБЫ СПЕРИТЬ ЗА
СОБЛЮДЕНИЕМ ПЕРЕМИРЬЯ
И КОНТРОЛИРОВАТЬ
РАСТУЩЕЕ МОГУЩЕСТВО
КАЖДОЙ ИМПЕРИИ,
БЫЛ СОЗДАН ВЕЛИКИЙ СОВЕТ.

ОДНАКО В ПОСЛЕДНЕЕ ВРЕМЯ
УЧАСТИЛИСЬ НАПАДЕНИЯ
НА ГРАЖДАНСКИЕ КОРАБЛИ,
И ВИНОВОЙ В ЭТОМ ОКАЗАЛАСЬ РАСА,
ПРЕДСТАВИТЕЛИ КОТОРОЙ ОБИТАЮТ
НА САМОМ КРАЮ ИССЛЕДОВАННОЙ
ЧАСТИ ВСЕЛЕННОЙ...

РЕКЛАМА



М.видео

ВУДЭОЛЕНА

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео" и "ВидеоЛэнд"



© 2006 "Akella"
COPYRIGHT © ASCARON ENTERTAINMENT UK LTD 2006. "ASCARON ENTERTAINMENT UK LTD 2006
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42,
akellarostov@aaaanet.ru. Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полет Наavigатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение
компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.





ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

Ведущий рубрики: Игорь Варнавский

24 часа в сутки любые ваши вопросы по играм принимаются на ящик games@igromania.ru или по SMS на короткий номер 1121 с префиксом **games** (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово **games** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — 10 центов.

Подскажите MMORPG, которые не требуют абонентской платы?



2Moons

Guild Wars, например. Но вообще бесплатных онлайн-игр не так много, хотя это, судя по всему, ненадолго. Есть мнение, что в будущем бесплатными станут все MMOG — знай себе скачивай и играй. Деньги будут зарабатывать только на рекламе и платном контенте. Посмотрите хотя бы, как хорошо расходятся платные плагины для **TES 4: Oblivion**: они добавляют в игру всякую мелочевку (новые квесты, броню для лошади etc), но благодаря низкой цене (\$1—3) их раскупают на ура.

Кстати, Дэвид Перри, который не так давно ушел из **Shiny Entertainment**, сейчас работает над корейской MMORPG **2Moons**. Так вот, эта игра будет как раз абсолютно бесплатной и не потребует никакой абонентской платы.

Что за актер сыграл Юрия в **Command & Conquer: Red Alert 2** и **Command & Conquer: Red Alert 2 — Yuri's Revenge**? В каких фильмах он снимался?



Удо Кир

Юрия сыграл немецкий актер Удо Кир. На его счету более 170 фильмов (снимается с 1966 года), вот самые основные:

«Джонни Мнемоник» (1995), «Армагеддон» (1998), «Блэйд» (1998), «Страх.com» (2002), «Догвилль» (2003), «Дорога в облака» (2003), «Бладрайн» (2005).

В каких играх главным героям пришлось сражаться с самим собой?

Навскидку нам удалось вспомнить четыре игры, но наверняка есть и еще — нужно только хорошо поискать. Во-первых, это, конечно, **Max Payne**. Во время одного из визитов в собственное подсознание Макс убивает своего двойника. Примерно тогда же у него случается просветление: «Правда разрывает мой череп, ослепительный зеленый свет вымывает



Silent Hill 3. Именно на этой карусели Хэзер предстоит поединок со своим двойником.

ложь из мозга. Все мое прошлое было всего лишь набором комиксов, мои слова висят в воздухе в «облачках». Забавно — это было самое ужасное из всего, что я мог представить».

В **Silent Hill 3** главной героине Хэзер пришлось иметь дело со своим темным двойником (которая родилась в комнате с зеркалом). В **Prince of Persia: The Two Thrones** бились друг с другом Темный и Светлый Принцы. Ну а веселее всего было в **God of War** (PS2): в самом конце игры, на втором этапе сражения с богом войны Аресом, главному герою надо было защитить призраки своей жены и ребенка от нападения десятков собственных клонов.

Будет ли Outcast 2?



Outcast 2: The Lost Paradise

Был, да сплыл. В 2001 году компания **Appeal** (разработчик игры) обанкротилась, и проект был закрыт. Впрочем, **Outcast 2: The Lost Paradise** в любом случае делали для PlayStation 2, и не факт, что его портировали бы на PC.

К слову: действие первого **Outcast** разворачивалось в не столь уж далеком теперь 2007 году (сама игра вышла в 1999-м)...

В онлайн-сервисах приставок нового поколения встречаются вирусы?

А откуда им там взяться? Онлайн-сервисами заправляют сами платформодержатели (**Microsoft**, **Sony**, **Nintendo**), весь контент, который они выкладывают для скачивания, проходит тщательное тестирование. Сами пользователи выкладывают свой



Дашборд Xbox 360

контент там не могут, поэтому вероятность появления вирусов ничтожно мала.

Почему российские издатели выпускают игры только на русском языке? Мне вот больше нравится играть на английском, а английские версии можно найти только у пиратов (я имею в виду все эти сборники «русская и английская версии на одном диске»).



Обложка английской версии **Tomb Raider: Legend**, выпущенной «Новым Диском».

А объяснение тут очень простое: зарубежные издатели опасаются реэкспорта и потому запрещают нашим компаниям продавать игры на английском языке по низкой цене. Иначе их бы начали закупать целыми тоннами и везти

на Запад: там игры стоят \$40—70, а у нас \$5—10.

Некоторые («Софт Клуб», «Новый Диск») все же выпускают игры на английском, но по более высокой цене, чем локализации.

Способ есть!



В июньском номере мы отвечали на вопрос, что делать, если в русской (то есть пиратской) версии **Silent Hill 2** не отображается код в печатной машинке. Тогда мы посоветовали найти английскую версию и начать игру заново. Но, как оказалось, есть и другой способ:

Пройти это место, в принципе, можно. Я подобрал пароль обычным перебором (да-да, брутфорс). 20 часов 10 минут геймплея, из них 10 (часов или минут? — Прим. ред.) ушли на подбор пароля.

Желаю удачи и успехов всему коллективу журнала.

С благодарностью, *_iw_*.

Решил поиграть по Сети в русскую версию Far Cry от «Буки», создал аккаунт, ввел CD-key с коробки... но при подключении к серверу появилось сообщение, что такой ключ уже используется. Как такое возможно?



Far Cry

По всем подобным вопросам («игра зависает, что делать?», «игра вылетает с такой-то ошибкой», «почему разработчики такие козлы?» etc.) нужно писать не нам, а в службу техподдержки издателя (ее телефон и e-mail всегда есть на задней обложке диска), в данном случае — в «Буку». Мы бы и рады помочь, но не можем — на такие вопросы способны ответить только сами локализаторы и/или разработчики.

Что за игра такая — Prince of Persia: Kindred Blades?



Prince of Persia: The Two Thrones

Это Prince of Persia: The Two Thrones, который, думаю, всем вам хорошо знаком. Первоначально игра носила подзаголовок Kindred Blades, но в сентябре прошлого года, буквально за три месяца до релиза, его сменили на The Two Thrones. Название, надо сказать, не совсем удачное: мало того, что оно совпадает с названием стратегии Two Thrones (Paradox Interactive), так еще и легко переименовывается в издевательское «Два стула» или «Две табуретки». Впрочем, всем языкам не угодишь.

Мass Effect и Dead Rising портируют на PC?



Mass Effect (Xbox 360)

Mass Effect (новая RPG от создателей Baldur's Gate и Star Wars: Knights of the Old Republic, вы наверняка видели ролики из нее в «Видеомании») пока анонсирована только для Xbox 360, но, зная BioWare, можно уверенно говорить, что рано или поздно эта игра доберется и до PC. До сих пор ни один проект BioWare не миновал персоналки.

Dead Rising (роскошный зомби-экшен) тоже ни на чем, кроме Xbox 360, не заявлен, но вероятность появления его на других платформах весьма велика. После того как Capcom за первые две недели продаж отгрузила в магазины полмиллиона копий, ее представители заявили, что рассматривают возможность портирования игры на другие платформы, но ничего конкретного не пообещали. Под «другими платформами» в первую очередь понимается, конечно же, PS3. Но персоналки Capcom тоже не забывает — портировали же Devil May Cry 3: Dante's Awakening.

Выйдет ли Crysis на Xbox 360?



Crysis

На августовской выставке Games Convention в Лейпциге ведущий дизайнер Crysis заявил, что «Xbox 360 и PlayStation 3 обладают недостаточной мощностью для того, чтобы потянуть Crysis». То есть никаких планов о портировании игры на консоли пока нет. Заявление же о слабости Xbox 360 и PlayStation 3 не более чем маркетинговая уловка. У Crytek, вероятно, есть какое-то партнерское соглашение с NVIDIA и Microsoft (NVIDIA использует Crysis для того, чтобы продемонстрировать, зачем нужно покупать ее новые видеокарты, а Microsoft — зачем переходить на Windows Vista и, соответственно, DirectX 10), поэтому на слово ей верить не стоит — мы на 99% процентов уверены в том, что рано или поздно на приставках игра все же будет. Тот же Far Cry вышел в 2004 году, когда жизненный цикл приставок теперь уже прошлого поколения клонился к закату, но тем не менее его все же перенесли на Xbox (изначально хотели и на PS2 портировать, но для этого пришлось бы идти на слишком большие жертвы).

А что случилось с игрой MotorStorm для PlayStation 3? Последний ролик поверг меня в шок! В ролике с прошлой E3 она выглядела в 10 раз лучше! Теперь же нет ни реалистичной грязи, ни вылетающих стекол, да и вообще все выглядит очень сыро.

Да это обычное дело, особенно для мира консолей. Производители приставок всегда обещают горы манны небесной, а особенно

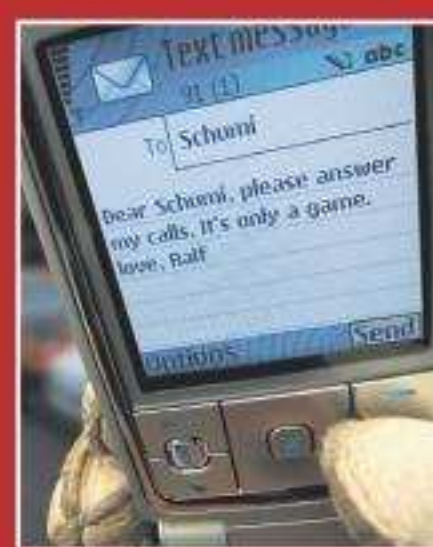


MotorStorm

много таких обещаний дает Sony, и она же их чаще всего не исполняет. PlayStation 3 обещали снабдить кучей разъемов и функциями роутера — в результате же половину этих разъемов выкинули, а от функции роутера отказались вообще. Обещали сделать одновременный запуск по всему миру без всякого дефицита — а в результате консоль в этом году выходит только в США и Японии. В день запуска в американских магазинах будет доступно 500 тыс. консолей, в японских — 100 тыс. Это не просто мало — это вообще нет ничего. Когда в Японии запускали PS2 (4 марта 2000 года), там за один день раскупили около миллиона приставок. За PS3 люди, наверное, вообще друг друга убивать будут. У нас же в России вплоть до марта следующего года ее можно будет достать только за безумные деньги — \$1500—2000 или даже больше.

Что же касается игр, то такую графику, которая была показана в ролике MotorStorm, мы все же увидим, но не раньше чем через несколько лет.

Присылайте ваши вопросы по SMS!



Рубрика «Горячая линия: игры» принимает вопросы не только по электронной и обычной почте, но и по SMS. Свои сообщения шлите на номер 1121 с префиксом

games (в начале сообщения вы должны ввести слово games и только потом, через пробел, вводить сам вопрос — иначе ваша SMS до нас просто не дойдет). Стоимость каждого сообщения — 10 центов.

При отправке SMS имейте в виду несколько моментов:

- 1) ответы на вопросы даются только на страницах журнала;
- 2) не надо присылать одни и те же вопросы по несколько раз;
- 3) не присылайте вопросы, не относящиеся к теме рубрики (где найти коды для игры X, что делать, если игра Y зависает или выдает ошибку, как установить мод Z etc.);
- 4) SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае не транслитом (текст на русском, набранный латиницей). Сообщения, содержащие транслит, будут автоматически удаляться — на их дешифровку потребуется слишком много времени.

Есть ли какие-нибудь игры по фильмам «Назад в будущее»?



Back to the Future (1985)

Есть, и не одна. Особой ценности они не представляли (аркады как аркады), разве что фанатов побаловать. Загибаем пальцы:

■ **Back to the Future** (1985) для Commodore 64, NES и ZX Spectrum.

■ **Back to the Future Part II** (1990) для Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, DOS, Sega Master System и ZX Spectrum.

■ **Back to the Future Part III** (1991) для Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, DOS, Genesis, Sega Master System и ZX Spectrum.

Кроме того, в **Universal Studios Theme Park Adventure** (GameCube, 2001) была еще тематическая мини-игра.

Сколько подписчиков в Final Fantasy XI?



Final Fantasy XI

По состоянию на лето у **Final Fantasy XI** было около полумиллиона активных (то есть тех, кто играет постоянно) подписчиков. Это довольно много, но совершенно не сравнимо с более чем семимиллионным населением **World of Warcraft** (который к тому же лучше) и двухмиллионным населением **Guild Wars**. Да и вообще — популярность «Финалки» уже идет на спад. Портинирование на Xbox 360 немного подогрело интерес к ней, но это ненадолго.

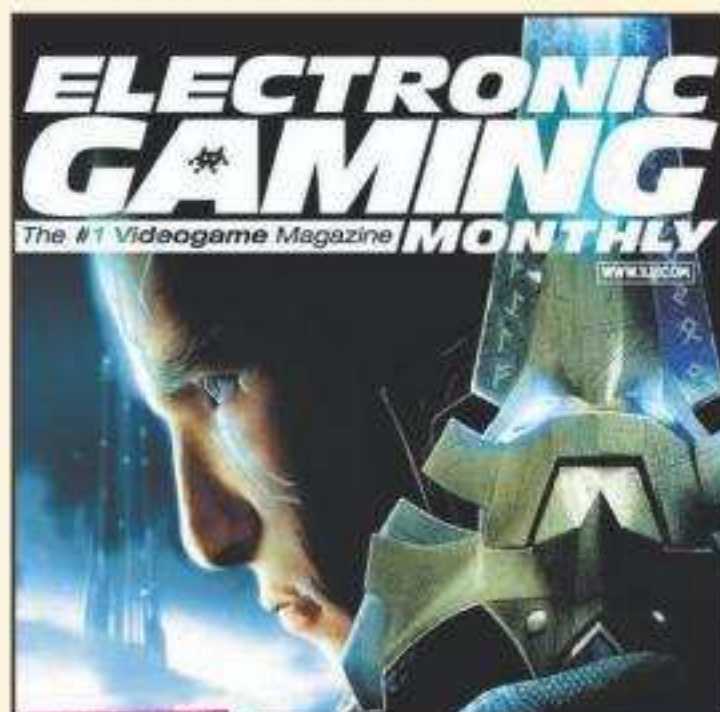
Назовите самый крупный игровой журнал в США. В Европе? В Японии?

Самый крупный игровой журнал Америки называется **Game Informer**. Издается с 1991 года и пишет об играх для всех современных платформ — PC, Xbox, Xbox 360, PS2, PS3, GameCube, Wii, Nintendo DS, PSP и Game Boy Advance. Журнал принадлежит



Game Informer (октябрь 2006)

торговой империи **GameStop** (не путать с игровым сайтом **GameSpot**), которая является крупнейшей в мире сетью по продаже игр, консолей и сопутствующих товаров. В магазинах **GameStop** журнал можно купить с 10-процентной скидкой. Ежемесячный тираж **Game Informer** — почти два миллиона экземпляров (что почти в десять раз больше тиража «Игромании»).



Electronic Gaming Monthly (май 2006)

Второе место в США удерживает **Electronic Gaming Monthly** (тираж — около полумиллиона экземпляров), выпускаемый издательским домом **Ziff-Davis**. Он пишет обо всех консолях, существующих на рынке, но полностью игнорирует PC.

В Европе все намного скромнее. Выделить здесь какой-то один лидирующий журнал невозможно — стран много, языков еще больше, единого рынка игровой прессы нет, есть только средние по размерам региональные издания. На общем фоне выделяются лишь британские издания **Edge** (тираж — чуть больше 33 тыс.), **Games™** (текущий тираж неизвестен, но, скорее всего, не больше 50 тыс.) и местами **PC Gamer** (~45 тыс.). **Edge** пользуется огромным уважением среди хардкорных игроков и разработчиков — там работают настоящие фанаты своего дела, а игры оцениваются очень строго. Например, **Gun** и **The Matrix: Path of Neo** там получили 5 баллов, **Condemned: Criminal Origins** и **Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse»** — 6, **Call of Duty 2** — 7, а **TES 4: Oblivion** — 8 (как, кстати, и в «Игромании»). **Games™** тоже очень любим хардкорными игроками, а вот **PC Gamer**, вопреки своей репутации, журнал довольно поверхностный.



Weekly Famitsu (июнь 2006)

А вот в Японии, напротив, с игровой прессой творится какое-то безумство. Самый крупный японский игровой журнал **Weekly Famitsu** еженедельно расходуется 800-тысячным тиражом (месячный прикиньте сами) и представляет собой жуткую свалку всего на свете. Часть страниц в журнале черно-белые, а кроме рецензий на игры есть еще обзоры фильмов, бытовых вещей и даже продуктов (!). Объем у **Weekly Famitsu** нешуточный: 248 страниц для еженедельного издания — это, мягко говоря, очень много.

Тысячу раз слышал о motion capture, но до сих пор не знаю, что это такое. Просветите пещерного человека?



Motion capture

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»



Если вопрос, заданный в письме, покажется нам интересным, мы ответим на него на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы не можем — их слишком много.

В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковыристое место в игре и так далее.

Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.

Motion capture (англ. «захват движений») — это технология, используемая при анимации персонажей. Выглядит это следующим образом: актера наряжают в специальный костюм, обклеивают датчиками, а потом он исполняет все те же движения, что должен исполнять его персонаж (как во время самой игры, так и в роликах). Движения эти записываются, дорабатываются вручную — и на выходе получаются готовые анимации.

Я слышал, что поиграть в Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter можно только при наличии в компьютере физического ускорителя от AGEIA. Это правда?



Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter

Нет, конечно. Карта желательна, но во все даже не обязательна — иначе GR: Advanced Warfighter никогда бы разошелся сколько-нибудь приличным тиражом. О том, что дает установка физического ускорителя (если коротко — ни-че-го), вы можете прочитать в «Железном цехе» этого номера.

Какие существуют симуляторы дальнотбойщиков? Кроме самой серии «Дальнотбойщики», конечно.



18 Wheels of Steel: Haulin'

Серия «Дальнотбойщики» — лучшая среди игр подобного рода (потому что их вообще немного), поэтому мы не уверены, стоит ли тратить время на что-то еще. Но если уж так хочется, можно попробовать на зуб серию 18 Wheels of Steel. Правда, игры эти бюджетные, так что многого от них ждать не стоит.

Курит ли кто-нибудь из разработчиков «траву»?

Называть конкретные имена мы, конечно, не будем (по понятным причинам), но наметку дадим. В Калифорнии есть небольшой городок под названием Сан-Рафаэль. По од-



Офисы LucasArts (Сан-Франциско, Калифорния)

ной из версий именно здесь был введен в оборот термин «420» (произносится как «four-twenty»), под которым понимается курение марихуаны. Местная легенда гласит, что в начале 70-х здешние студенты любили собираться за статуей Луису Пастеру, чтобы «дунуть», и делали они это обычно в 4 часа 20 минут (видимо, в это время у них как раз кончались занятия). Через некоторое время слово «420» стало синонимом фразы «покурить траву» — среди своих это было что-то вроде условного знака. Позже термин распространился и по всей остальной стране.

К чему весь этот месседж: несмотря на то, что Сан-Рафаэль — город довольно небольшой, здесь находится сразу несколько игровых компаний:

■ **Broderbund Software.** Известна по таким играм, как *The Print Shop*, *Where in the World is Carmen Sandiego?*, *Choplifter*, *Karateka*, *Prince of Persia*, *Lode Runner*, *Myst* и *SimCity* (последнюю игру Broderbund издавала только на первых порах, потом ее перехватила EA). Компания была основана в 1980 году в городе Юджине (Орегон), но позже переехала в Сан-Рафаэль. После серии перепродаж Broderbund Software перешла в собственность ирландской компании Riverdeep и покинула Сан-Рафаэль.

■ **LucasArts** (первое название — **LucasFilm Games**). Основана в Сан-Рафаэле (1984), но в 2005-м переехала в Сан-Франциско.

■ **Stormfront Studios** (1988). В отличие от двух вышеперечисленных компаний, из Сан-Рафаэля компания делать ноги пока не собирается. Ее самые известные игры — *The Lord of the Rings: The Two Towers*, *Forgotten Realms: Demon Stone* и *Eragon*.

■ **Totally Games** (1984). Создана бывшим сотрудником LucasArts Ларри Холландом, поэтому после выпуска своих первых трех игр (*Secret Weapons of the Luftwaffe*, *Their Finest Hour: Battle of Britain* и *Battlehawks 1942*) несколько лет подряд сидела на строгой Star Wars-диете: сериалы *Star Wars: X-Wing* и *Star Wars: TIE Fighter* — ее рук дело. В 2000-х отметилась авиааркадой *Secret Weapons Over Normandy* и «стар треком» *Bridge Commander*.

■ **Factor 5.** Наиболее известна как разработчик игр серии *Star Wars: Rogue Squadron*. Родом из Германии (основана в 1987-м), но в 1996 году переехала в Сан-Рафаэль — поближе к своему тогдашнему издателю LucasArts. В настоящее время работает над игрой *Lair* для PS3.

■ **Visual Concepts.** Разработчик спортивных игр — *NFL*, *ESPN NFL*, *NBA*, *NCAA College Football*, *World Series Baseball* и



Штаб-квартира Activision (Санта-Моника, Калифорния).

Major League Baseball.

Такое изобилие игровых компаний обычно связывают с тем, что в Сан-Рафаэле одно время находится штаб-квартира LucasFilm (источник кадров), но, как нам кажется, дело не только в этом.

Вообще, в Калифорнии находится на удивление много игровых компаний — больше чем в каком-либо другом штате (правда, не у всех здесь штаб-квартиры — у некоторых просто представительства или подразделения). Это **Blizzard Entertainment**, **Sony Computer Entertainment America**, **Sony Online Entertainment**, **Activision**, **Electronic Arts**, **Concrete Games**, **Crystal Dynamics**, **Perpetual Entertainment**, **Vivendi Games**, **HumaNature Studios**, **NCsoft**, **High Moon Studios**, **Planet Moon Studios**, **Pandemic Studios**, **Rockstar San Diego**, **Slipgate Ironworks**, **Backbone Entertainment**, **Inomniac Games**, **Namco Networks America**, **Spark Unlimited**, **THQ**, **Webzen America** и многие-многие другие. Вероятно, во всем СНГ не наберется столько игровых компаний, сколько их в Калифорнии. Считается, что причиной этого является близость Голливуда, но, возможно, дело еще и в том, что Калифорния — один из нескольких штатов, где разрешено употребление «травы» в медицинских целях. В сочетании с хорошим климатом, высокими зарплатами, развитой инфраструктурой, достаточным количеством квалифицированных кадров и близостью Голливуда это и делает ее особенно привлекательной.

Автор этого вопроса получает в награду диск с локализованной версией Quake 4 (издатель в России — 1C). ■

Вы спрашиваете — мы награждаем



Начиная с прошлого номера мы начали награждать призы (на этот раз) авторов самых интересных, актуальных и, главное, не банальных вопросов. За вопросы типа «Будет ли GTA 4/Quake 5/Half-Life 3?» мы приз точно не дадим, так что не ленитесь.

Если вы попали в число победителей, звоните (номер редакции см. в начале журнала) или пишите (winner@igromania.ru) нам, сообщайте номер телефона, с которого вы отправляли свои вопросы (если вы использовали SMS, нам надо будет узнать ваш номер, чтобы убедиться, что вы — это вы), и договаривайтесь о доставке призов. (На этот раз мы разыгрываем локализацию Quake 4)

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Вообще, это грустная ирония судьбы, друзья. Наша сугубо ностальгическая рубрика Game Over на глазах превращается в историко-аналитический справочник по

Microsoft Train Simulator

ДАТА ВЫХОДА:	2001 год
ЖАНР:	Симулятор машиниста
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Microsoft/Kuju Entertainment

прикладному маркетингу. Вот, скажем, феномен года 2001 под названием **Microsoft Train Simulator**. Казалось бы, идея хуже некуда. Серьезный, детальный и проработанный симулятор такой абсолютно скучной штуки, как паровоз (или, точнее, железнодорожного состава), ну вот что тут такого? Один локомотив, двадцать прицепных вагонов, ровное рельсовое полотно, пять ручек для переключения скоростей и одна-

единственная кнопка, которая может хоть как-то развлечь, — гудок.

Однако ж на деле — какие-то абсолютно безумные тиражи, поток официальных (и бесчисленные тысячи неофициальных) аддонов, долго ожидаемый сиквел и тэдэ и тэпэ... Совершенно неожиданно в народных массах проснулась какая-то абсолютно безумная любовь к паровозикам. Сотни тысяч человек часами проводили время за компьютерами, глядя, как на мо-

ниторе под стук ненастоящих колес в ненастоящем окне проносятся ненастоящие пейзажи. Могучее онлайн-комьюнити буквально кипело от восторженных писков и сообщений типа: «Круто! Вчера пять часов ехал на дизеле 1909 года из Берлина в Лейпциг. Думал, от счастья сойду с ума! Ходил по вагонам, долго глядел в окно. За всю дорогу на управление отвлекся только два раза — погудел и подкинул угольку».

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Про **Bullfrog**, надеюсь, слышали все? Некогда культовая контора, основанная главным чегеварой индустрии Питером «Дядей Петей» Молинье, студия, делающая исключительно хиты, курочка, несущая только

Gene Wars

ДАТА ВЫХОДА:	1996 год
ЖАНР:	Стратегия
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Electronic Arts/Bullfrog

золотые яйца, — эдакая **Blizzard** своего времени. **Theme Park**, **Magic Carpet**, **Syndicate**, **Populous**, **Dungeon Keeper** — про эти игры знают если не все, то многие. А кто вот, например, сейчас помнит о **Gene Wars**? Никто? А меж тем это был один из самых инновационных проектов своего времени.

Во-первых, там был совершенно реальный терраморфинг. Высаживая на планету геологов, вы могли полностью модифицировать весь окружающий ландшафт. Во-вторых, там были опыты с занимательной генетикой. Охотясь на представителей инопланетной фауны и пинцетом собирая их ДНК, вы при помощи хитрого устройства, похожего на стиральную машину, могли создавать натуральную армию мутантов — зайцев с жабрами, лягушек с крыльями и даже хомячков-амфибий (нечто подобное было потом разве что в **Impossible Creatures**). Ну и, наконец, в-третьих: у **Gene Wars** был совершенно безумный кари-

катурный стиль. Однако, как и в большинстве поздних проектов Bullfrog вообще и Молинье в частности, в **Gene Wars** отсутствовало главное — нормальный геймплей. Увлечшись инновациями, все как-то забыли про баланс юнитов, нормальный сюжет или хотя бы какие-нибудь вменяемые миссии, не говоря уже о том, что интерфейс и управление явно придумывались мазохистами для мазохистов. Итог печальный — полный провал в продажах.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

У немцев, как и у уважаемых японцев, всегда было то, что мы называем «свой путь». Свое особое, сугубо национальное и крайне специфическое видение пути

Battle Isle

ДАТА ВЫХОДА:	1991 год
ЖАНР:	Стратегия
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Ubi Soft/Blue Byte

развития игровой нашей индустрии. В то время как пятнадцать лет назад весь цивилизованный мир уже разучивал слово «мультимедиа» и учился правильно вставлять разноцветные сверкающие блины в устройство «сиди-ром», немцы продолжали двигать карточки и кидать кубики. Потомки ариев отличались такой сильной привязанностью к варгеймам, что даже самой популярной компьютерной стратегией в фатерлянде долгие годы был

грандиозный тактический сериал **Battle Isle** (в котором за девять лет вышло десять игр).

Все началось в 1991 году, когда на отдаленной планете Хромос из-под контроля вышел суперкомпьютер Skynet-Titan. Люди, объединившись в правое углу разлинованной шестиугольниками карты, расставляли по карте карточки юнитов и разрабатывали план атаки. Съехавший с катушек компьютер (затаившийся в левом углу) в это время рас-

фасовывал свои карточки и вынашивал грандиозные милитаристические замыслы.

Ну а потом — долгие часы перемещения карточек с одного поля на другое, захватывающий бой двух десятков формул и циферок, и снова перемещения, снова планы... Сейчас в такое способен играть только десяток тысяч хардкорщиков, тусующихся на сайте **Wargaming.net**, а в девяностые — играла вся нация. Целиком.

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Ну а напоследок вот вам и пламенный привет из горячих восьмидесятых. В те золотые времена, когда женщины ходили на платформах, американские телегерои носили идиотские бриджи и общались с говорящими автомобилями, а Михаил Сергее-

Rampage

ДАТА ВЫХОДА:	1986 год
ЖАНР:	Action
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Activision/Bally Midway

вич Горбачев запрещал пить водку... Так вот, в те золотые времена вышла игра, в которой, как в пробирке, собрался весь концентрат безумной энергии той удивительной эпохи.

Если коротко, то **Rampage** — это игра о том, как гигантская горилла, гигантская ящерица и не менее гигантский вомбат с лицом койота до основания разрушают многонаселенный мегаполис. Ловко взбираясь по небоскремам и поедая случайно выгля-

нувших из окон граждан, мы копили силы для того, чтобы потом ударами огромных кулаков размалывать в труху танки, сбивать вертолеты и даже до основания сносить дома. На экране — шестнадцать цветов, из динамиков что-то истошно пищит, внутри грудной клетки отчаянно колотится сердце. Rampage был, наверное, самым адреналиновым экшеном той эпохи...

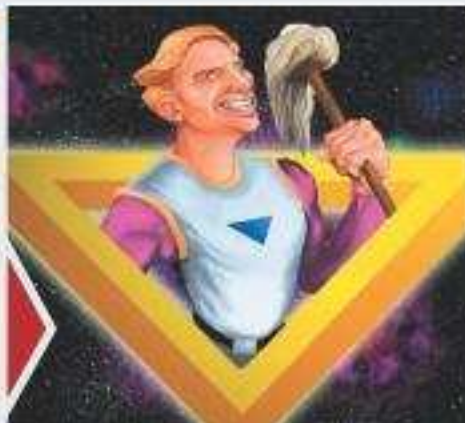
...которая, кстати, неудержимо закончилась. В XXI веке до-

статочно сложно представить себе игру, в которой падают небоскребы, а кто-то страшный и похожий на Мао Цзэдуна пережевывает желтыми зубами солдат в форме федеральных войск. Тогда же человечество было далеко от всех этих условностей. Самолеты не падали, террористы не взрывались, трава определенно была зеленее, а Майкл Джексон еще пел хорошие песни, не приставал к детям и был черным как рояль.

МЕСЯЦ В ИСТОРИИ НОЯБРЬ

2 ноября 1998 года

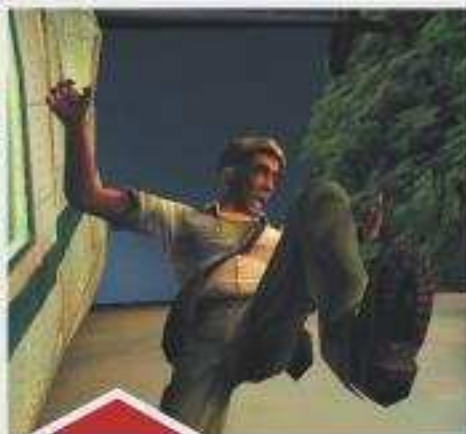
В интернете появляется утилита **Roger Wilco**, названная в честь главного героя игросериала **Space Quest** и впоследствии ставшая самой популярной программой для общения между игроками во время сетевой игры.


4 ноября 1998 года

Выходит ныне культовый (в узких кругах) экшен **SiN**. Увы, появившись в продаже всего на пять дней позже великого и ужасного **Half-Life**, он так и не бестселлером. Хотя мог.


5 ноября 1935 года

В этот день в продаже впервые появляется «Монополия» — самая популярная в мире настольная игра, созданная **Брейсом Дарроу** и вошедшая в книгу рекордов Гиннеса.


7 ноября 1927 года

День рождения Хироши Ямаучи. Именно благодаря ему Nintendo, мелкая компания по производству игровых карт, превратилась в одну из крупнейших в мире игровых суперкорпораций.


11 ноября 2003 года

На свет появляется третья часть известного квеста **Broken Sword** с подзаголовком **The Sleeping Dragon** (а рецензию на четвертую серию этой игры смотрите в этом номере «Игромании»).

14 ноября 2003 года

Три года назад состоялся официальный запуск «Сферы» — первой российской онлайн-многопользовательской RPG.


15 ноября 1957 года

В этот день в городе Нью-Хэвен (штат Коннектикут, США) родился **Ричард «Levelord» Грей**, дизайнер **SiN**, **Heavy Metal: F.A.K.K. 2** и многих других игр.


16 ноября 1952 года

В Стране восходящего солнца родился **Сигеру Миямото** — один из главных столпов нынешней игровой индустрии, отец **Donkey Kong**, супербратьев Марио и сериала **The Legend of Zelda**.

19 ноября 2000 года

Именно в этот день человечество впервые узнало о лысом киллере со штрих-кодом на затылке — состоялся официальный релиз **Hitman: Codename 47**.

20 ноября 1985 года

Больше двадцати лет назад компания **Microsoft** выпустила первую в истории многозадачную графическую оболочку для операционной системы DOS — **Windows 1.0**.


22 ноября 1996 года

Официальный день рождения **Лары Крофт**. Именно в этот день в Англии начались продажи игры под названием **Tomb Raider**.


29 ноября 1972 года

В этот день **Нолан Бушнел** (будущий основатель **Atari**) установил в баре **Andy Capp's Tavern** (город Саннивейл, Калифорния) первый в мире игровой автомат с игрой **Pong**.

30 ноября 1999 года

Начинаются официальные продажи **Unreal Tournament** — одного из самых успешных сетевых шутеров всех времен.



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Павел Шубский

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Pentium жив



Крест на процессорах Intel Pentium был, казалось бы, поставлен еще с выпуском Core 2 Duo. Производство Pentium D совсем скоро (или уже) будет окончательно свернуто — поставщики распродают последние партии. Так что Core 2 Duo должен занять все ценовые диапазоны.

Как выяснилось, хоронить бренд Pentium пока рано. В планах Intel на второй квартал 2007 года значится выпуск одноядерных процессоров на основе микроархитектуры Conroe-L. Слово «Core» в умах покупателей прочно ассоциируется как минимум с двумя ядрами, поэтому Conroe-L появится на полках магазинов под именем Pentium и даже Celeron.

Линейка будущих процессоров Pentium состоит из трех моделей: E1060 (1,8 ГГц), E1040 (1,6 ГГц) и E1020 (1,4 ГГц). Все они используют 800 МГц шину и оснащены 1 Мбайт кэш-памяти L2. Процессоры будут поддерживать 64-битные команды (EM64T) и Execute Disable Bit, тогда как HyperThreading, технологию виртуализации, и Enhanced SpeedStep мы вряд ли увидим.

О том, какими будут Celeron на основе Conroe-L, пока ничего не известно. Скорее всего, их еще сильнее урежут в объеме кэш-памяти и частоте системной шины.

Фотоновинки от Canon

В то время как профессионалы в области цифровой фотографии заняты изучением новых функций и особенностей Canon EOS 400D, компания Canon решила порадовать своих поклонников новыми фотокамерами любительского и полупрофессионального уровня.

Самая компактная новинка — Canon PowerShotSD40 Digital ELPH — оснащается 7,1-мегапиксельным сенсором и объективом с возможностью 2,4-кратного увеличения.



Размеры камеры составляют всего 96x45x24 мм — не больше современного мобильного телефона. Стоит ли говорить, что PowerShotSD40 Digital ELPH полностью автоматическая камера?

Вторая новинка — PowerShot SD800 IS Digital ELPH — также оснащается 7,1-мегапиксельным сенсором, а также более мощным объективом (3,8x). На большом 2,5-дюймовом экране можно разглядеть все детали снятого кадра. Canon PowerShot SD900 — дальнейшая эволюция. Камера оснащена уже 10-мегапиксельным сенсором и облачена в корпус из титана, в остальном ничего нового.

Canon PowerShot G7 — продолжение легендарной G-серии. Данная модель позиционируется как полупрофессиональная камера. Использован 10-мегапиксельный сенсор с системой стабилизации, что позволяет делать четкие и контрастные снимки.

iPod? Zune!



Добро пожаловать на наше ежемесячное шоу «Рецепты успешной конкуренции с плеером Apple iPod». Итак, рецепт №1 от азиатских производителей: необходимо максимально близко скопировать дизайн плеера iPod и оснастить его парой функций, которых не хватало пользователям в оригинальном продукте. Далее можно завалить рынок получившимися плеерами, перемешать, но не взбалтывать.

Рецепт №2 принадлежит компании Microsoft: нужно разработать свой оригинальный дизайн, обрезать мобильную версию Windows до уровня медиаплеера, установить большой дисплей и не забыть интегри-

ровать в получившийся продукт модуль беспроводной связи Wi-Fi, чтобы можно было меняться музыкой. Далее — важно придумать звучное, легко запоминающееся название и вложить в раскрутку пару сотен миллионов долларов.

Плеер Microsoft Zune вышел, только вот на деле все оказалось не так радужно, как нам обещали: отличий от того же iPod совсем немного. Основная особенность Zune — модуль Wi-Fi — реализован с одной «маленькой» оговоркой: музыку можно передать, но вот послушать ее получатель сможет всего три раза. После этого специализированный DRM-вирус навсегда испортит файл. Хорошо хоть Microsoft не загибает цену — за агрегат с 30-гигабайтным жестким диском просят \$300.

Пульсирующая сфера



Среди профессионалов в области акустики термин «пульсирующая сфера» ассоциируется с идеальным источником звука. Многие инженеры по всему миру на протяжении последних 60 лет пытаются построить такую акустическую систему. И вот компания JVC вплотную приблизилась к этой цели. Японский производитель бытовой техники использует компьютерную симуляцию для оптимизации конструкции революционных колонок. На данный момент непонятно, сколько времени может пройти до того, как JVC представит готовый продукт, но...

Почему именно Pulsating Sphere Speaker является идеальным источником звука? Загадка кроется в конструкции — колонка представляет собой додекаэдр, на каждой грани которого (кроме нижней) расположен маленький динамик. Благодаря такой хитрой конструкции создается эффект заполнения звуком — пользователь просто забывает о существовании колонки, так как звук идет во всех плоскостях. Качество звука также выигрыва-

ет от конструкции «пульсирующей сферы» — о звуковых артефактах можно будет забыть.

Что ж, остается только пожелать JVC удачи и надеяться, что цена будет в рамках разумного.

Супермультипривод



Приводы **Blu-ray** первого поколения не отличаются особой скоростью. Будьте готовы выпить 5—6 чашек чая, ведь на завершение записи 25-гигабайтного диска на скорости 2x уйдет не менее 55 минут!

Компания **LG** решила исправить ситуацию и представила привод **GBW-H10N**, умеющий записывать Blu-ray-диски (BD-R) уже на скорости 4x. Традиционно перезаписываемые диски (BD-RE) привод заполняет чуть медленнее — на скорости 2x. Отныне на запись одного BD-R уйдет порядка 25 минут. Существенная экономия времени. Не стоит сомневаться — через два поколения приводы научатся прожигать даже 50-гигабайтные диски за пять минут, но пока это фантастика.

Важным плюсом GBW-H10N стала универсальность — он умеет читать и записывать диски старых форматов (CD, DVD и даже DVD-RAM). Занятный получился гаджет, вот только цена кусается — \$700.

Следующее поколение



ATI R600 задерживается. Канадская компания до сих пор не произвела тестовый образец, а время неумолимо идет. На данный момент о чипе известно только то, что он будет использовать 64 унифицированных шейдерных конвейера. Впервые ATI реализовала подобную архитектуру в ядре **R500**, которое задействовано в приставке **Microsoft Xbox 360**. На практике термин «унифицированные шейдерные конвейеры» обозначает, что конвейеры, обрабатывающие пиксельные и вершинные шейдеры, объединены в единый блок. Видеокарта автоматически распределяет конвейеры в зависимости от обрабатываемой сцены. На практике такая схема должна положительно сказаться на производительности карты во всех играх. Видеокарты на основе R600 появятся где-то в первом квартале 2007 года.

Еще меньше мы знаем о флагманском чи-

пе **NVIDIA G80**. Доподлинно известно, что калифорнийская компания так же, как и ATI, задерживает свой чип. Работающий экземпляр G80 уже произведен. Точно мы знаем только одно — новое графическое ядро не будет использовать унифицированные шейдеры.

Успехи Hitachi



Если вы думаете, что **Seagate** является безоговорочным лидером в производстве жестких дисков, то... вы, по сути, правы. С объемами производства этой компании действительно мало кто сравнится. Однако японская **Hitachi** решила пойти другим путем — обогнать Seagate по максимальному объему жесткого диска. На данный момент на рынке можно найти 750-гигабайтные винчестеры производства Seagate, но уже к концу года Hitachi собирается представить терабайтную модель! Об этом на недавней пресс-конференции заявил глава компании — господин Билл Хили (Bill Healy). Только представьте, сколько всего можно будет уместить на такой винчестер — целую видеотеку, бесконечные часы музыки и много-много игр!

Не совсем, правда, понятно, каким образом Hitachi собирается совершить скачок до 1 Тб, ведь сейчас в их арсенале значится лишь 500-гигабайтная модель.

Консерваторы



Технологии, позволяющие объединить усилия двух видеокарт, обосновались на рынке уже давно. Несмотря на то что **NVIDIA** и **ATI** вкладывают огромные деньги в продвижение **SLI** и **CrossFire**, лишь малая часть пользователей решилась на покупку компьютера с двумя видеокартами.

По опросам, около 54% используют одну видеокарту стоимостью до \$250. 31% пользователей купили более дорогую видеокарту и вполне довольны ее производительностью. Две видеокарты используют всего 5% респондентов.

Оказывается, пользователи боятся проблем, связанных с использованием **SLI** и **CrossFire**. В частности, многих пугают возможные ошибки. В народе все еще бытует мнение, что данные технологии не приносят никакой выгоды.

На диске

Видеокарты

- **AGEIA PhysX 2.5.1** — драйвера для физического ускорителя от AGEIA.
- **ATI Catalyst 6.9** — драйвера для видеокарт ATI.
- **ATI Avivo Video Converter Engine 6.9** — универсальный видеоконвертер для видеокарт серии ATI Radeon X1000.
- **ATI Tray Tool 1.2.6.930** — скромная, но практичная утилита для видеокарт от ATI.
- **Gainward Expert Tool 4.6** — фирменная утилита для разгона видеокарт от Gainward.
- **NiBitor 3.0** — редактор BIOS для видеокарт от NVIDIA.
- **NVIDIA ForceWare 91.47** — драйвера для видеокарт серии GeForce от NVIDIA.
- **PowerStrip 3.70** — продвинутая утилита для настройки видеокарт.

Материнские платы

- **VIA HyperionPro 5.10A** — набор драйверов для чипсетов от VIA.

Звуковые карты и кодеки

- **Creative Sound Blaster X-Fi with OpenAL 2.09.0001** — долгожданное обновление драйверов для звуковых карт серии X-Fi от Creative.
- **Realtek HD Audio 1.47** — драйвера для аудиокодексов класса HD Audio от Realtek.

Системные утилиты

- **AMDClock 2.0.1** — показывает частоту шины и ядро процессора. Только для процессоров AMD.
- **BGEye 3.00** — удобная утилита для отображения системной информации о компьютере прямо на рабочем столе.
- **BIOS Agent 3.56** — расскажет вам о всех тайнах вашего BIOS, а заодно и системы.
- **Central Brain Identifier 8.2.0.5 Build 0910** — узкоспециализированная утилита для идентификации процессоров AMD.
- **CrystalCPUID 4.8.2.311** — универсальный детектор процессоров.
- **CrystalMark 0.9.119.311** — надоели попугаи в PCMark? Тогда эта программа может стать отличной альтернативой.
- **GIGABYTE EasyTune5 B06.0912.1** — утилита для разгона системных плат GIGABYTE.
- **GIGABYTE i-cool B6.0830.1** — интеллектуальный контроль кулеров в вашей системе.
- **HWINFO32 1.70** — мощная программа для диагностики и тестирования ПК.
- **Intel Chipset Identification Utility 3.20** — поможет определить чипсет вашей материнской платы, но только в случае, если этот чипсет был сделан самой Intel.
- **Intel Processor Identification Utility 3.1** — распознает любой процессор Intel.
- **MSI DigiCell 1.23** — программный комплекс, позволяющий управлять системой, но только если у вас стоит материнка от MSI.
- **NextSensor 2.5.2.1 Build 0916 RC3** — ведет мониторинг температур и напряжений.
- **PassMark PerformanceTest 6.0 Build 1013** — еще одна программа для диагностики и измерения производительности ПК.
- **SIV 3.16** — компактная программа для быстрой диагностики ПК.
- **System Spec 2.35** — предоставит всю информацию о ПК. Установки не требует.



ПОКОРЕНИЕ НОВЫХ ВЕРШИН

Первое тестирование и разгон Core 2 Duo

Иван Нечесов и Николай Арсеньев

Слухи о возможном выходе процессоров Intel с новой архитектурой начали появляться еще два года назад. Специалисты в один голос твердили о том, что процессорный гигант просто обязан отказаться от использования весьма неоднозначной NetBurst и начать все сначала.

Так и получилось: Intel передумала выпускать процессор Tejas, оставила попытки заставить последние Pentium 4 работать на тактовой частоте 4 ГГц и вплотную занялась разработкой новых процессоров. Результатом ее работы стала микроархитектура Core и соответствующие процессоры: мобильные Merom, настольные Conroe и серверные

Woodcrest.

Минувшим летом Intel официально представила долгожданное семейство, а сейчас процессоры уже появились в российской рознице. Нас же интересуют настольные Core 2 Duo. Оправдывают ли они ожидания, хороши ли в работе, сильно ли греются? Сегодня мы ответим на все эти вопросы!

Первый взгляд

Целью разработчиков Core было создание совершенно новой архитектуры, поэтому во главу угла поставлено соотношение быстродействия и низкого энергопотребления. Тактовая частота уже не имела большого значе-

ния. Отныне процессорный гигант делает ставку на увеличение количества ядер и наращивание объема кэш-памяти. Частота тоже будет расти, но не так быстро, как прежде. Гонка мегагерц закончилась.

Все модели Conroe сегодня выпускаются с использованием 65-нм техпроцесса. Он достаточно хорошо освоен, поэтому особого дефицита новых процессоров и не было. Частота системной шины — 1066 МГц. Других вариантов пока нет. Первая модель с FSB 800 МГц увидит свет не раньше первого квартала следующего года. Потенциально грядущий Core 2 Duo E4300 (1,8 ГГц) станет идеальным процессором для разгона.



Core 2 Duo и Core 2 Extreme отличаются лишь частотами и ценами.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОЦЕССОРОВ

Модель	Core 2 Duo E6300	Core 2 Duo E6400	Core 2 Duo E6600	Core 2 Duo E6700	Core 2 Extreme X6800
Техпроцесс	65 нм	65 нм	65 нм	65 нм	65 нм
Тактовая частота	2,4 ГГц	2,4 ГГц	2,13 ГГц	2,66 МГц	2,93 ГГц
Системная шина (FSB)	1066 МГц	1066 МГц	1066 МГц	1066 МГц	1066 МГц
L1-кэш	64 Кбайт	64 Кбайт	64 Кбайт	64 Кбайт	64 Кбайт
L2-кэш	2 Мбайт	2 Мбайт	4 Мбайт	4 Мбайт	4 Мбайт
Тепловыделение (TDP)	65 Вт	65 Вт	65 Вт	65 Вт	75 Вт
Маркировка	SL9SA	SL9S9	SL9S8	SL9S7	SL9S5
Разъем	Socket 775	Socket 775	Socket 775	Socket 775	Socket 775
Цена	\$183	\$224	\$316	\$530	\$999

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессоры	AMD Athlon 64 FX-62 (Socket AM2, 2,8 ГГц)
	Intel Core 2 Duo E6700 (Socket 775, 2,66 ГГц)
Системные платы	ASUS M2N32-SLI Deluxe (Socket AM2, NVIDIA nForce 590 SLI)
	ASUS P5B Deluxe WiFi Edition (Socket 775, Intel P965)
Память	Corsair Twin2X CM2X1024-8500C5 (5.5.5.15) 2x512 Мбайт
	Kingston KHX8500D2K2/1G (5.5.5.15) 2x512 Мбайт
Видеокарта	ASUS EAX1900XTX/2DHTV/512M 512 Мбайт (PCI-E x16, Radeon X1900 XTX)
	GIGABYTE GV-RX19X512VB-RH 512 Мбайт (PCI-E x16, Radeon X1900 XTX)
Жесткие диски	Western Digital WD1200JS 120 Гбайт (Serial ATA, 8 Мбайт)
	Seagate Barracuda 7200.9 160 Гбайт (Serial ATA, 16 Мбайт)
Оптический привод	NEC ND-3540A (IDE)
Блок питания	Sunbeam NUUO (500 Вт)
Операционная система	Windows XP Pro SP2, DirectX 9.0c

Кстати, об обозначениях. Процессорные номера Conroe представляются в виде **Ехххх**, где литера **Е** указывает на настольные корни чипа, а следующее за ней четырехзначное число отражает уровень производительности. Рейтинг **Core 2 Extreme** имеет вид **Ххххх**. Основным отличием Extreme-процессоров является лишь повышенная тактовая частота.

Друг от друга настольные процессоры серии Core 2 Duo отличаются объемом кэш-памяти второго уровня — 2 или 4 Мбайт, ну и тактовой частотой. Сейчас частоты держатся в рамках от 1,86 ГГц до 2,93 ГГц, в дальнейшем они будут расширены в обе стороны.

Есть ли разница?

В двоядерных процессорах **Pentium D** каждое из ядер оснащено собственной кэш-

Словарь терминов

■ **Конвейер** — специальное устройство, работает на уровне исполнительных частей процессора. Принцип работы основан на том, что процесс обработки каждой команды разбивается на несколько стадий, каждая из них реализует некоторую элементарную операцию общего процесса обработки команды. Очередная команда после ее выборки попадет в блок декодирования, затем этот самый блок выборки освобождается и может работать над следующей командой. В результате на конвейере могут находиться в различной стадии выполнения несколько команд.

■ **Кэш-память** — встроенная в процессор память типа RAM или SRAM, предназначенная для хранения определенной порции необходимых процессору данных. Если информация не лежит в кэше, процессору приходится обращаться к оперативной памяти, что значительно замедляет скорость. Еще бы, ведь кэш-память работает на частоте процессора.

■ При разделении кэша на отдельные **уровни** справедливо следующее правило: чем выше уровень кэш-памяти, тем она больше по размеру и медленнее по скорости обращения. То есть самой быстрой памятью является кэш первого уровня (она расположена на одном кристалле с процессором и входит в состав функциональных блоков). Второй по быстродействию — L2-кэш, и так далее.

■ **FSB** — магистральный канал между процессором и чипсетом. При этом последний обеспечивает связь между процессором и другими устройствами, такими как оперативная память, видеокарта, PCI, ISA или PCI Express.

памятью второго уровня. Проблема такого подхода в том, что в некоторые моменты одному ядру может не хватать памяти, в то время как второе бездействует и его память свободна. Когда такое случается, основному ядру приходится обращаться к оперативной памяти, что неминуемо ведет к потере драгоценного времени.

В Conroe эта проблема решена — процессоры оснащены общим для обоих ядер кэшем второго уровня объемом 2 или 4 Мбайт. Преимуществ у такого подхода несколько. Значительно снижается нагрузка на системную шину — это раз. В зависимости от потребностей каждого из ядер процессор может гибко регулировать размеры областей кэша — это два. Если оба ядра работают одновременно, кэш делится между ними пропорционально — это три. Более того, в случае, когда ядра синхронно трудятся над одной и той же задачей, данные сохраняются в кэше однократно и не возникает никакого дублирования.

Благодаря управляющей логике, предусмотренной в новых процессорах, стал возможным более простой и эффективный об-

мен данными между кэш-памятью первого уровня каждого из ядер и L2 кэш.

Кроме общего кэша второго уровня и 1066 МГц системной шины, у Conroe есть масса других интересных нововведений. Intel Core содержит ряд серьезных усовершенствований, направленных не только на снижение энергопотребления, но и на увеличение производительности.

Core'нные изменения

Во времена процессоров **Pentium Pro**, **Pentium II** и **Pentium III** компания Intel впервые заговорила о динамическом исполнении кода. Принципиально новая на тот момент суперскалярная микроархитектура **P6** позволяла выполнять анализ потока данных и обладала возможностями внеочередного исполнения команд. При переходе к NetBurst технологию обновили, она стала обладать более глубоким уровнем анализа кода, а также улучшенными алгоритмами предсказания переходов.

Теперь перед нами широкое динамическое исполнение (**Wide Dynamic Execution**). Широ-

AVerMedia
www.avermedia.ru

Наблюдай за лучшими!



AVerTV MCE 116 Plus

- Передовая технология аппаратной MPEG компрессии
- Регулировка цвета для каждого канала
- Сертифицированный логотип Windows XP MCE
- ПО разработано специально для России



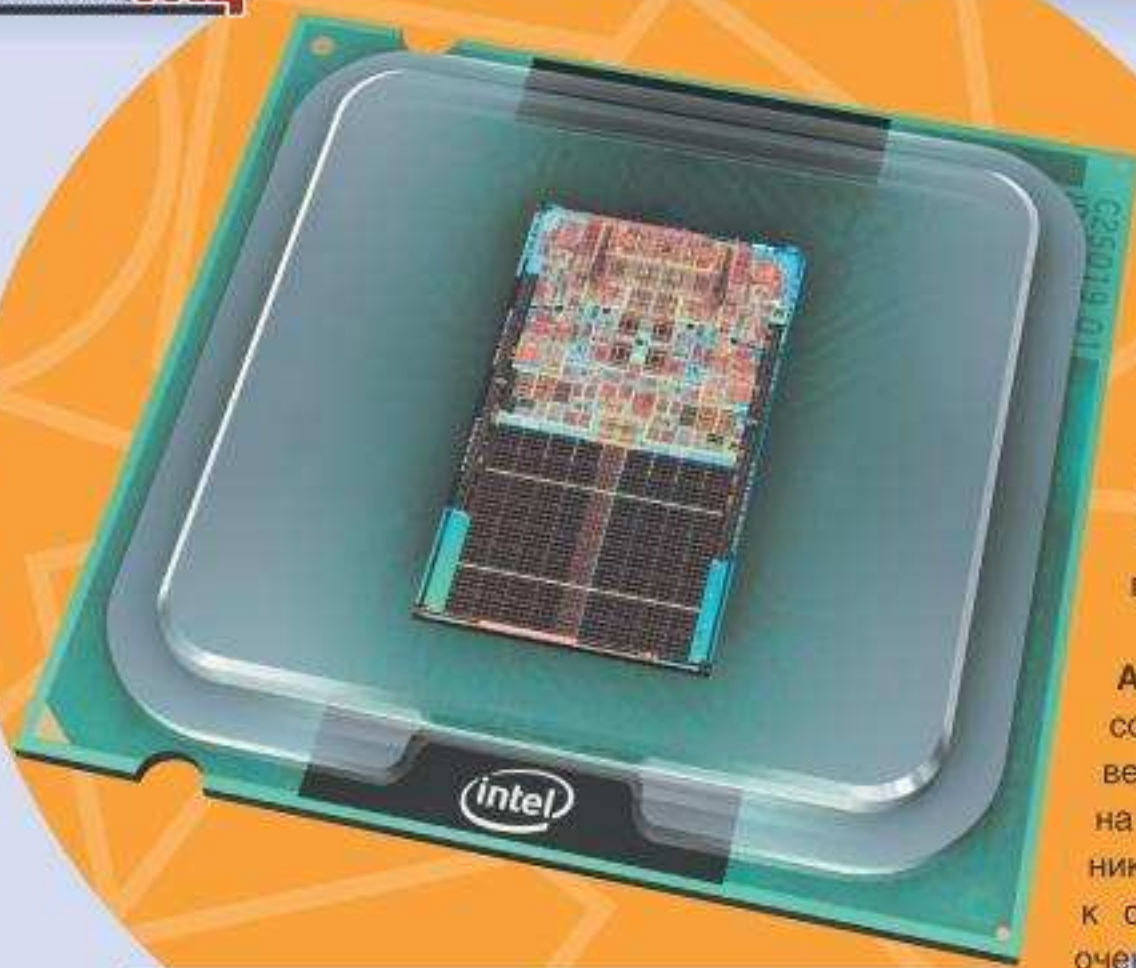
AVerTV Hybrid+FM PCI

- Аналоговое ТВ, цифровое ТВ и FM-радио
- Функции многооконного PIP/POP просмотра
- 32/64-разрядная совместимость
- ПО разработано специально для России



AVerTV Hybrid+FM Volar

- Аналоговое ТВ, цифровое ТВ и FM-радио на Вашей ладони!
- Возьми с собой в дорогу!
- Наличие композитного (RCA) видеовхода
- Стереозвук
- Новинка



Архитектура Core 2 Duo полностью преобразилась — она стала более производительной и более экономной.

ким оно называется по той причине, что процессоры отныне могут исполнять больше операций за один такт. Благодаря добавлению в каждое ядро дополнительного декодера и исполнительных устройств, они могут выбирать из программного кода и исполнять до четырех x86 инструкций за раз (предшественники ограничивались тремя инструкциями за такт). Вдобавок Core получила более совершенный блок предсказания ветвлений и более вместительные буферы команд, используемых для оптимизации скорости исполнения.

Длина конвейера Conroe составляет всего 14 стадий, что вдвое меньше, чем у Pentium 4 на ядре Prescott (30 стадий), но больше, чем у процессоров с архитектурой P6. В плане производительности на ватт короткий конвейер является преимуществом — процессор греется меньше обычного и обеспечивает высокий уровень производительности.

У Pentium M процессоры Conroe позаимствовали технологию **micro-ops fusion**, направленную на снижение «накладных расходов» при выполнении отдельных команд. Суть технологии в следующем: если в результате работы алгоритмов внеочередного выполнения микроинструкции распадаются на части, то непосредственно перед выполнением эти части «склеиваются» и выполняются за один такт. Число простоев сводится к минимуму.

В дополнение к этому Core получила технологию **macro-fusion**. Она также направлена на увеличение числа исполняемых за такт инструкций, но работает иначе. Основная задача технологии — объединение связанных между собой x86 микроинструкций в одну для быстрого выполнения. Это позволяет увеличить темп исполнения кода и добиться серьезной экономии энергии.

При разработке Core много внимания было уделено блокам исполнения **SIMD**-инструкций (SSE, SSE2, SSE3). От них напрямую зависит производительность при работе с мультимедиа (обра-

ботка изображений, кодирование и декодирование видео, работа со звуком). До сих пор для исполнения одной SSE-инструкции, работающей со 128-битными операндами, процессорам Intel требовалось два такта. В Conroe используются 128-разрядные блоки SSE, так что инструкции выполняются в два раза быстрее.

Функция **Intel Smart Memory Access** не нова, однако в процессорах Conroe она отточена до совершенства. Технология направлена на уменьшение задержек, возникающих при доступе процессора к обрабатываемым данным. Она очень тесно завязана на работе блоков предварительной выборки: из стоящих в очереди данных происходит предварительная выборка нужной информации из оперативной памяти в L1 и L2 кэши процессора. Это позволяет уменьшить задержки при обращениях к данным и увеличить эффективность использования системной шины.

Всего в настольных Core 2 Duo шесть независимых блоков предварительной выборки: два отвечают за загрузку данных в общую часть кэша второго уровня, оставшиеся четыре работают с L1-кэшами (по два на каждое ядро). Каждый из блоков собирает информацию об обращениях исполнительных устройств к данным. Базируясь на этой статистике, блоки стремятся подгружать нужную информацию из памяти в процессорный кэш еще до того, как к ним последует обращение.

Как быстро умрет NetBurst?

По последним сведениям, Intel твердо намерена снять с производства все процессоры с архитектурой NetBurst уже во втором квартале 2007 года, выпуск последних моделей прекратится в апреле месяце. Приятно отметить, что этому событию будут предшествовать агрессивные снижения цен.

В первом квартале 2007 года доля **Pentium Exxxx** на ядре **Conroe-L** в общем ассортименте настольных процессоров Intel достигнет 10%, а уже к началу лета эти процессоры полностью вытеснят старые Pentium 4.

Все это позволяет значительно увеличить производительность.

А как дела с температурой? Здесь тоже полный порядок. Зарекомендовавшие себя технологии **Enhanced Intel SpeedStep** и **Enhanced Halt State** справляются со своими задачами на ура. К тому же новые процессоры могут отключать собственные подсистемы, не используемые в данный момент. Причем речь идет не только о ядрах в целом — разработчики «разбили» Conroe на отдельные узлы. Каждое из ядер поделено на определенное количество блоков, питание которых управляется раздельно.

Мамы для Conroe

Использование старой шины заставило Intel отказаться от экспериментов с процес-



ASUS P5B Deluxe на базе Intel P965 — идеальная платформа для новых процессоров. Возможности разгона впечатляют!

сорной упаковкой — Conroe выполнены в форм-факторе **LGA775**. Однако этот факт, увы, не гарантирует совместимости со старыми материнскими платами. Core 2 Duo поддерживают системные платы с новым модулем регулирования напряжения (VRM 11) и поддержкой системной шины 1066 МГц.

В качестве основы для плат под Conroe сейчас используют чипсеты **Intel P965**, **Intel 975X**, в некоторых случаях **Intel 945**, а также **NVIDIA nForce 5xx Intel Edition** и **ATI Radeon Xpress 3200 (RD600)**.

Производители материнских плат сразу после выхода Core 2 Duo предложили целый ряд продуктов на базе чипсетов серии Intel 945 (они позволяют «разгонять» шину до 1066 МГц), однако в новых ревизиях поддержка столь быстрой шины, скорее всего, будет заблокирована. Тем самым Intel запретит производителям плат реализовывать поддержку Conroe силами недорогого «945-го». Номинально Intel 975X остается флагманским чипсетом компании, но более привлекательно, на наш взгляд, смотрится именно Intel P965 с новым южным мостом.

Когда этот номер пойдет в печать, список пополнится системными чипами **nForce 570 Ultra IE** и **nForce 590 SLI IE**. Первые версии чипсетов были в распоряжении NVIDIA и ее партнеров еще давно, но производители системных плат терпеливо ждали новых ревизий. По предварительным данным производительность nForce 5xx ничуть не уступает чипсетам от самой Intel.

Весьма многообещающим видится и RD600 от ATI. Он должен обладать хорошим разгонным потенциалом, возможностью асинхронной работы системной шины и памяти, а также поддержкой CrossFire, трех полноскоростных слотов PCI Express x16, памяти DDR2-1066. Единственное «но» — анонс чипсета изначально был намечен на конец августа, но ATI отложила выпуск до конца нынешнего года. Есть вероятность, что мы так и не увидим его в широкой продаже, и все по политическим причинам — ведь AMD купила ATI. Между тем ATI разрешила в последней версии своих драйверов поддерж-

PCMARK05 1.10			
	CPU	Memory	Overall
AMD Athlon 64 FX-62 (Socket AM2, 2,8 ГГц)	5749	5477	6370
Intel Core 2 Duo E6700 (Socket 775, 2,66 ГГц)	6826	5865	7181
Intel Core 2 Duo E6700 (Socket 775, 3,40 ГГц)	8717	7236	8273
Intel Core 2 Duo E6700 (Socket 775, 3,60 ГГц)	9236	7510	8594

CRYSTALMARK 09			
	ALU	FPU	Mem
AMD Athlon 64 FX-62 (Socket AM2, 2,8 ГГц)	20896	24433	12969
Intel Core 2 Duo E6700 (Socket 775, 2,66 ГГц)	23711	28633	16353
Intel Core 2 Duo E6700 (Socket 775, 3,40 ГГц)	29992	37893	19622
Intel Core 2 Duo E6700 (Socket 775, 3,60 ГГц)	31761	36550	19485

SUPERPI MOD 1.15 (8 МБАЙТ)	
AMD Athlon 64 FX-62 (Socket AM2, 2,8 ГГц)	05:49:150
Intel Core 2 Duo E6700 (Socket 775, 2,66 ГГц)	03:54:125
Intel Core 2 Duo E6700 (Socket 775, 3,40 ГГц)	03:08:547
Intel Core 2 Duo E6700 (Socket 775, 3,60 ГГц)	03:02:250

ку CrossFire на чипсетах Intel P965. Правда, из-за особенности работы Intel P965 с двумя видеокартами производительность CrossFire-связки по сравнению с платами на базе Intel 975X немного ниже. Причиной является использование схемы работы графических разъемов — PCI-E x16 плюс PCI-E x4 у Intel P965, у Intel 975X она более рациональная (PCI-E x8 + PCI-E x8).

Тестирование

На десерт у нас тестирование новейших процессоров от Intel и AMD. В главных ролях — **Athlon 64 FX-62** и **Core 2 Duo E6700**. FX-62 — самая быстрая и производительная модель от AMD, E6700 — один из самых старших процессоров новоявленного семейства от Intel, круче только **Core 2 Extreme X6800**. Вообще, топовые серии от обоих производителей впечатляют только ценой, их планка установлена на уровне \$1000. Единственное же отличие от рядовых моделей — большая частота ядра. В большинстве случаев переплачивать за это смысла нет.

Оправы для процессоров — **ASUS M2N32-SLI Deluxe** (NVIDIA nForce 590 SLI, AMD) и **ASUS P5B Deluxe** (Intel P965, Intel). Эти чип-

сеты — однозначно лучшие для новых платформ (под Intel, конечно, есть флагман под названием Intel 975X, но это все же устаревший чипсет).

NVIDIA nForce 590 SLI интересен тем, что на нем можно заставить Athlon 64 FX-62 работать с памятью на частоте 1066 МГц. Для этого необходимо соблюсти ряд условий: во-первых, поставить дорогой процессор серии FX, во-вторых, использовать память с поддержкой EPP от Corsair. Как задействовать секретный потенциал платформы Socket AM2, мы поговорим в одном из следующих номеров, а пока обойдемся частотой 800 МГц.

ASUS P5B Deluxe по праву считается одной из лучших плат под Core 2 Duo. Стабильность, качественные компоненты, широкие возможности расширения и настройки BIOS впечатляют. Мало того, что потенциал разгона впечатляет, так еще для некоторых процессоров можно установить повышенное значение множителя! Однако энтузиазм стоит поумерить. Все зависит от самого процессора — и тут уж как повезет. Для Intel мы взяли память от Kingston со скоростью 1066 МГц. Беспокоиться о том, что видеокарта станет

topdevice
www.topdevice.ru

Достойной внимания акустическую систему делает сочетание целого ряда характеристик.

TopDevice - сочетание, близкое к идеалу!

TDE 445 / 5.1

Выходная мощность - 130 Вт
Отношение сигнал/шум - 95 дБ
Разделение каналов - 33 дБ
Полоса пропускания - 20...20000 Гц
FM-тюнер
Пульт ДУ



Эксклюзивный дистрибьютор
торговой марки TopDevice в России
компания "Верс"
тел. (495) 740-7787
www.topdevice.ru

VERS
GROUP

3DMARK05 1.20		
	CPU	Overall
AMD Athlon 64 FX-62 (Socket AM2, 2,8 ГГц)	2146	6083
Intel Core 2 Duo E6700 (Socket 775, 2,66 ГГц)	2375	6282
Intel Core 2 Duo E6700 (Socket 775, 3,40 ГГц)	3018	6617
Intel Core 2 Duo E6700 (Socket 775, 3,60 ГГц)	3185	6684

DOOM 3 1.3 (DEMO1)			
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
AMD Athlon 64 FX-62 (Socket AM2, 2,8 ГГц)	127,5	121,3	107,8
Intel Core 2 Duo E6700 (Socket 775, 2,66 ГГц)	163,0	140,5	115,0
Intel Core 2 Duo E6700 (Socket 775, 3,40 ГГц)	184,7	148,1	115,6
Intel Core 2 Duo E6700 (Socket 775, 3,60 ГГц)	187,4	148,5	115,6

FAR CRY 1.33 (REGULATOR)			
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
AMD Athlon 64 FX-62 (Socket AM2, 2,8 ГГц)	125,0	113,4	113,5
Intel Core 2 Duo E6700 (Socket 775, 2,66 ГГц)	168,7	152,4	131,9
Intel Core 2 Duo E6700 (Socket 775, 3,40 ГГц)	198,8	171,1	138,6
Intel Core 2 Duo E6700 (Socket 775, 3,60 ГГц)	203,5	174,2	139,0

F.E.A.R. 1.05			
Разрешение	1024x768	1280x960	1600x1200
AMD Athlon 64 FX-62 (Socket AM2, 2,8 ГГц)	128	104	81
Intel Core 2 Duo E6700 (Socket 775, 2,66 ГГц)	146	115	84
Intel Core 2 Duo E6700 (Socket 775, 3,40 ГГц)	160	120	83
Intel Core 2 Duo E6700 (Socket 775, 3,60 ГГц)	—	—	—



Для охлаждения Core 2 Duo E6700 и Athlon 64 FX-62 мы использовали очень похожие кулеры от Zalman — CNPS9500 AT и CNPS9500 AM2 соответственно.

узким горлышком, не стоит — в каждой системе мы использовали Radeon X1900 XTX.

Главный акцент в тестировании был сделан на игры, но и про системные тесты мы не забыли. В список последних был включен традиционный PCMark05, универсальный CrystalMark 09, а также Super Pi Mod. Здесь результаты очень сильно зависят от производительности процессора и памяти.

В стандартных (неразогнанных) условиях безоговорочную победу одержал Core 2 Duo. Шутка ли, в Super Pi Mod со своей задачей этот процессор разобрался почти на две минуты быстрее своего соперника! В играх ситуация аналогична, правда, в высоких разрешениях разница в скорости значительно сокращалась, особенно это касается техноло-

гичных игр вроде F.E.A.R. Тут все упирается в графику.

Разгон — отдельная история. Наш экземпляр Core 2 Duo при штатном напряжении 1,28 В без проблем разогнался до частоты 3,4 ГГц. То есть скорость системной шины выросла с 266 МГц (4x266 = 1066 МГц) до 340 МГц (1360 МГц)! Память, конечно же, на частоте 1360 МГц отказалась работать, так что пришлось выставить 1133 МГц. Система прошла все тесты стабильно, производительность значительно увеличилась. Это тем более удивительно, учитывая, что количество конвейеров у Core 2 Duo значительно сократилось по сравнению с процессорами Pentium 4/D. Исходя из того, что мы видели на форумах и в других тестированиях, такой разгон-

ный потенциал вполне стандартен для Core 2 Duo E6700. Дальнейшие попытки увеличения частоты не увенчались большим успехом — максимум, чего мы добились, частоты 3,60 ГГц, да и то со значительно увеличенным напряжением процессора (1,475 В). Но даже такое увеличение напряжения не принесло 100% стабильности, процессор так и не смог пройти тестирование в F.E.A.R. Игра постоянно вылетала. Частота памяти при этом находилась на уровне 1080 МГц. Но даже несмотря на это результаты впечатляют, особенно возможность работы процессора на повышенных частотах при стандартном напряжении. Это гарантирует, что рост температуры будет минимальным.

Заключение

Intel удивила всех нас — новая архитектура Core 2 Duo показала себя с лучшей стороны. Потенциал роста частоты есть, процессор греется незначительно — чудовищные температуры и энергопотребление ушли в прошлое.

Пока что смущает лишь малый выбор чипсетов под Core 2 Duo. На данный момент есть лишь Intel P965 и Intel X975, не за горами отличная альтернатива — чипсеты от NVIDIA. Что до ATI, то их RD600, может, и поступит в продажу, но в ограниченном количестве. Это и неудивительно, учитывая покупку ATI компанией AMD. Может, завтра и вообще это направление будет прикрыто. В такой ситуации производителей материнских плат винить не стоит — к чему им чипсеты, которые не имеют будущего и достойной поддержки со стороны разработчика? Очень жаль, учитывая, что RD600 должен был стать настоящей бомбой.

Тут сразу же встает вопрос: а что NVIDIA? Последняя имеет отличный шанс отхватить свою долю рынка чипсетов под Intel, ее команда имеет хороший опыт разработки наборов логики под процессоры этой компании. Осталось только дожидаться их широкого распространения.

Разработчики второго эшелона — SiS и VIA — пока хранят гробовое молчание, их чипсетов и материнских плат не видать до сих пор.

Напоследок поздравим Intel с разработкой супер-архитектуры, которая задала новую планку производительности. Это, без преувеличения, прорыв, которого мы не видели уже очень давно!

Благодарим следующие компании за предоставленное оборудование:

ASUS (www.asus.ru) — ASUS P5B Deluxe WiFi Edition, ASUS EAX1900XTX/2DHTV/512M;

BCom (www.bcom.ru) — AMD Athlon 64 FX-62, ASUS M2N32-SLI Deluxe, Corsair Twin2X CM2X1024-8500C5;

GIGABYTE (www.gigabyte.ru) — GIGABYTE GV-RX19X512VB-RH;

Intel (www.intel.ru) — Intel Core 2 Duo E6700;

Kingston (www.kingston.ru) — Kingston KHX8500D2K2/1G;

«Невада» (www.nevada.ru) — Zalman CNPS9500 AT, Zalman CNPS9500 AM2.



МЫШЕДЕВР

Технологическое решение может превратиться в шедевр: форма является воплощением изящности, а функциональность доходит до высшей точки оптимальности. Яркий пример такого превращения в мире компьютерных мышей – это мышь MX™ Revolution. Специальное колесико прокрутки MicroGear™ Precision Scroll Wheel позволяет легко просматривать большие, многостраничные документы, в то время как самая передовая лазерная технология обеспечивает беспрецедентный контроль за движением. Познакомьтесь с линейкой беспроводных мышей на веб-сайте www.logitech.ru.



Designed to move you™



МЫЛЬНАЯ ОПЕРА НА МОНИТОРЕ

Тестирование внутренних ТВ-тюнеров

Дмитрий Колганов

Превратить компьютер в телевизор проще простого — достаточно подключить ТВ-тюнер, и вечерние новости, мыльные оперы и рекламу можно смотреть уже на мониторе. Помимо этого вы получите еще и полноценный мультимедиа-рекордер с гибкими настройками, а в некоторых случаях еще и FM-приемник. Принцип работы ТВ-тюнера предельно прост: аналоговый сигнал с антенны поступает на ВЧ-блок, тот, в свою очередь, обрабатывает его и передает на процессор тюнера. Последний выполняет две функции: АЦП (преобразует аналоговый сигнал в цифровой) и иногда энкодера (сжимает сигнал). Если записывать сигнал в исходном качестве, один фильм будет занимать хоть все 100 Гбайт. После сжатия, например, в видеоформат **MPEG2** объем файла может упасть до 9 Гбайт (все зависит от битрейта). Аппаратное сжатие появилось недавно, ранее этим занимался центральный процессор компьютера, что сильно нагружало и тормозило систему.

Многие современные тюнеры используют ВЧ-блоки нового поколения. Ранее они были аналоговыми и занимали много места. Еще бы, ведь его надо было грамотно экранировать от наводок, которые неминуемо возникают внутри каждого компьютера. Теперь ВЧ-блоки делают на основе одного чипа. Ранее качество картинки у них оставляло желать лучшего, но за последние годы многое изменилось — они вполне конкурентоспособны.

Тестировали ТВ-тюнеры в жестких условиях. Наводки создавали аудиосистема, точка доступа, два компьютера и монитор, да и в целом условия приема сигнала для обычной антенны были далеки от идеала. Также мы использовали домашнюю антенну. Компьютер использовали не самый мощный (Pentium IV 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ), на таком можно почувствовать, насколько каждый из тюнеров справляется с кодированием сигнала.

AVerMedia AVerTV Hybrid+FM PCI

Новый тюнер от AVerMedia предназначен для тех, кто смотрит в будущее. Гибридная модель AVerTV Hybrid+FM PCI работает

не только с аналоговым, но и с цифровым сигналом **DVB-T**. Оно обеспечивает более высокое качество и разрешение картинки, если трансляция идет в HDTV; звук кодируется в стандарте **AC3**. В нашей стране полный переход на DVB-T планируется лишь к 2015 году, но уже сейчас центральные города опутывают сетью нового поколения.

На обработку сигнала AVerMedia пустила 9-битный **Philips SAA7135HL**. Он обладает огромным потенциалом, способен работать со звуком **NICAM** и **A2**. Есть встроенные декодеры **Dolby ProLogic** и **Virtual Dolby Surround**, разбивающие монодорожку на несколько каналов. Наибольший интерес представляет исполнение ВЧ-блока — он основан на универсальном **Xceive XC3018ACQ**.

При просмотре передач Hybrid+FM PCI отработал отлично; подключив домашнюю антенну, получили все доступные каналы. Качество картинки на высоте. С обычной антенной количество каналов сократилось до неприлично малого количества, но качество приема было на уровне. Тюнер достаточно сильно загружает компьютер, отъедая 30-40% мощности процессора во время просмотра. На маломощном компьютере записать программу при одновременном просмотре не представляется возможным, придется отключить показ видео. Чувствительность FM-тюнера средняя — он поймал 29 каналов, треть из них еле-еле ловились.

Предмет особой гордости AVerMedia — сопутствующий софт. Настроить с его помощью можно все — начиная с частоты телеканала и заканчивая уровнем громкости. Еще можно программно улучшить картинку, скрыть рабочие полосы телевидения и т. д. Дополняет картину добротный пульт ДУ, жаль только, нет возможности включить компьютер с пульта.



AVerTV Hybrid+FM PCI — отличный тюнер, ориентированный на тех, кто ждет прихода HDTV.

Ловим сигналы

Как бы хорош ни был ТВ-тюнер, но без качественной антенны он бесполезен. Качество приема зависит от нескольких параметров. Во-первых, от расположения относительно передающей станции — в идеале вышка должна находиться в прямой видимости. Во-вторых, от уровня усиления сигнала. Хорошо, если сама антенна на выходе дает сигнал хотя бы на уровне 3 дБ. При слабом выходе есть смысл использовать антенный усилитель, лучше с соответствующим регулятором, так как слишком сильный сигнал лишь испортит картинку. Несмотря на то, что мы живем в век миниатюризации, это не значит, что антенна должна быть маленькой.

Устанавливать антенну лучше всего на крыше, либо за окном, причем надежно, чтобы никакой ветер не вызывал помехи. Направлена она должна быть в сторону телевышки. Выбор кабеля — тоже вопрос не тривиальный: диаметр не менее 8 мм, экранировка прилагается. Это позволит свести к минимуму затухания сигнала.

Кстати, тюнер может захватывать видео и с внешних источников (мы использовали видекамеру). Вход **S-Video** есть, переходники не нужны, звук записывается с кабеля с разъемом типа 3,5-мм «джек». Процесс захвата видео выполняет все та же программа. По такой же схеме работают и остальные тюнеры.

AVerTV Hybrid+FM PCI — настоящий универсал, он умеет работать даже с телевидением будущего. Придаться можно разве что к его прожорливости до ресурсов системы.

Beholder Behold TV 609 RDS

На примере Behold TV 609 RDS мы видим, что даже сейчас классические ВЧ-блоки могут стать отличной основой для ТВ-тюнера. В этой модели использован новейший аналоговый селектор **Philips Mk5**. Преобразование аналогового сигнала в цифру занимается **Philips SAA7135HL**. Начинка ничем не отличается от пятой серии тюнеров Beholder, основные изменения коснулись расширения возможностей по управлению питанием компьютера.



Beholder Behold TV 609 RDS обеспечивает уверенный прием даже при слабом сигнале и к тому же не сильно загружает процессор.



разъем для подключения питания материнской платы, что позволяет

управлять включением компьютера с пульта.

Среди тюнеров с силиконовым ВЧ-блоком VideoMate H900 занял первое место. Качество картинки идеально. При хорошем сигнале она не отличается от того, что мы видели у Beholder. Различия видны лишь при очень слабом сигнале, когда мы использовали обычную антенну. Еще один сюрприз — довольно низкий уровень загрузки процессора, даже во время записи показатель не превышал 40%. С радио дела обстоят неплохо, но ничего выдающегося.

Если AVerMedia объединила свое ПО в один большой комплекс, то программисты из Compro пошли иным путем, разделив его на три части. Одна отвечает за просмотр телепередач, вторая — за FM-тюнер, а третья — за проигрывание DVD. Хорошо это или плохо, решать вам. Кому-то этот подход понравится, кому-то нет. Пульт ДУ скомпонован удачно, в работе очень отзывчив. Удобно сделан планировщик, можно настроить время начала записи и выключить компьютер — тюнер его вовремя включит.

Компания Compro может гордиться VideoMate H900 — модель получилась удачная. Разве что софт мог быть и получше.

GOTVIEW PCI DVD2 Lite



Тюнер PCI DVD2 Lite от GOTVIEW использует связку из Xcieve XC2028 и Conexant CX25843-23. Есть еще и энкодер с поддерж-



GOTVIEW PCI DVD2 Lite смотрится молодцом и не уступает по качеству картинки многим конкурентам.



KWorld TV Tuner Expert PVR-TV 7134 лучше всех справился с приемом радио, но ничем другим не запомнился.



кой MPEG1/2 — Conexant CX23416. Качество приема у PCI DVD2 Lite довольно высокое —

лишних полос и искажений практически нет. FM-тюнер показал стандартные для моделей на базе Xcieve результаты. Во время приема сигнала PCI DVD2 Lite неплохо нагружает систему, к счастью, запись ведется без накладок.

Софт: как и у Beholder, все стандартные для российского вещания каналы записаны по умолчанию, если есть доступ к интернету, то ПО будет автоматически подгружать телепрограмму. Настроек много, и разобраться с ними тяжело — их количество превышает все разумные пределы, а описание значений не снимает вопросов. Немного разочаровал пульт ДУ, управлять им неудобно.

В общем и целом, перед нами середнячок, который к тому же и стоит довольно дорого.

KWorld TV Tuner Expert PVR-TV 7134

В KWorld TV Tuner Expert PVR-TV 7134 используется ВЧ-блок TNF-9533-B/DF от TVision. Редкий гость, по своим возможностям он ничем особенным не выделяется, разве что занимает много места на плате. Используемый же процессор куда более известен — это Philips SAA7134HL. FM-тюнер выполнен на отдельной микросхеме, что должно благоприятно сказаться на качестве приема.

Уровень приема телесигнала оказался не на высоте, были помехи и белые вертикальные полосы. Все это мы увидели при использовании общей антенны. Стоит ли говорить, что качество картинки было еще хуже, когда мы подключили выносную антенну? Звук на аудиокарту подает-



Compro VideoMate H900, наверное, лучший тюнер с одночиповым ВЧ-блоком. Качество изображения очень высокое.

Технические характеристики ТВ-тюнеров

Модель	AVerMedia AVerTV Hybrid+FM PCI	Beholder Behold TV 609 RDS	Compro VideoMate H900	GOTVIEW PCI DVD2 Lite	KWorld TV Tuner Expert PVR-TV 7134
ВЧ-блок	Xceive XC3018ACQ	Philips Mk5	Xceive XC2028	Xceive XC2028	TVision TNF-9533-B/DF
Процессор	Philips SAA7135HL	Philips SAA7135HL	Conexant CX23418	Conexant CX25843-23	Philips SAA7134HL
Стандарты	PAL, SECAM, NTSC, DVB-T	PAL, SECAM, NTSC	PAL, SECAM, NTSC	PAL, SECAM, NTSC	PAL, SECAM, NTSC
FM-тюнер	Есть	Есть	Есть	Есть	Есть
Вход для записи	S-Video, 3,5-мм джек	Combo-вход	Combo-вход	S/AV-in, 3,5-мм джек	SV in, 3,5-мм джек
Комплектация	Тюнер, инструкция, диск с ПО, пульт ДУ, ИК-приемник, FM-антенна	Тюнер, инструкция, 2 диска с ПО, пульт ДУ, ИК-приемник, FM-антенна, аудиокабель, набор проводов питания, переходник Combo-to-RCA, S-Video	Тюнер, инструкция, 3 диска с ПО, пульт ДУ, ИК-приемник, FM-антенна, переходник Combo-to-RCA, S-Video, провод питания, низкопрофильная планка	Тюнер, 2 диска с ПО, пульт ДУ, ИК-приемник, FM-антенна, аудиокабель, переходник, низкопрофильная планка	Тюнер, 2 диска с ПО, 2 инструкции, пульт ДУ, ИК-приемник, FM-антенна, аудиокабель
Цена (\$)	80	85	90	90	45

Маскировка

Как бы ни старались производители экранировать свои тюнеры от нежелательных наводок, оградить их на 100% невозможно. Есть несколько способов улучшить качество приема. Первый — самостоятельно экранировать те элементы компьютера, которые греются меньше всего. Второй, вынести ВЧ-блок за пределы корпуса компьютера! Этот метод для экстремалов, и сработает он, только если вы используете аналоговую модель. Процедура эта небезопасна, но весьма действенна, качество приема заметно увеличится.

ся только с внешнего выхода, во время записи тюнер изрядно загружает компьютер, но во время просмотра отъедает не больше 20% от процессорной мощности.

Программное обеспечение не впечатляет, настроек минимум. Альтернативный софт найти будет затруднительно: ВЧ-блок используется редко, так что мало какие программы его поддерживают. У пульта кнопки слишком маленькие да еще периодически залипают. Порадовала разве что работа FM-тюнера. Чип **Philips TEA5767** прекрасно справился со своей задачей и поймал все доступные станции — качество приема на высшем уровне.

KWorld TV Tuner Expert PVR-TV 7134 — отличный радиотюнер, но вот со своими основными обязанностями он справился не лучшим образом. Плюс еще софт проработан слабо.

Leadtek WinFast TV2000XP Global

В основе **Leadtek WinFast TV2000XP Global** стоит хорошо знакомый ВЧ-блок



Картинка у **Leadtek WinFast TV2000XP Global** была нечеткая, да и помех многовато.

Чем плохи USB-тюнеры?

Зная о наводках, производимых компьютером, возникает вполне резонный вопрос: почему бы не использовать внешний тюнер? Такие модели есть, но дело в том, что скорость передачи по шине PCI значительно выше, чем по USB 2.0. В итоге получается следующее: чтобы сигнал без проблем прошел через USB-шину, тюнер архивирует его, центральный процессор за счет своих ресурсов приводит в первоначальный образ. Высокая загрузка системы гарантирована.

Xceive XC2028, а вот выбор процессора удивил. Им стал старый **Conexant CX23883-19** (популярностью пользовался года три назад). Плата ничем особым не выделяется, разве что входы не были подписаны. Это простиительно, в нашем распоряжении был предпродажный экземпляр.

Качество изображения у **TV2000XP Global** лучше, чем у модели от **KWorld**, но до лидеров теста далеко. От серьезных помех не спасло даже экранирование ВЧ-блока. Зато загрузка компьютера очень низкая — не более 20% во время записи. Радиоволны тюнер ловит неплохо, не лучше и не хуже, чем другие модели с блоком Xceive.

Программное обеспечение оставило положительные впечатления — оно настолько простое и интуитивно понятное, что разобраться не составит никакого труда. Нажали пару кнопок, настроили основные параметры — и уже смотрим рекламу. Очень не хватало пульта, но это проблема нашего образца. В продажном варианте

тюнер поставляется с ним, с помощью пульта можно включать/выключать компьютер и управлять другими настройками.

Leadtek WinFast TV2000XP Global не требователен к ресурсом системы, и это

важный плюс. Другая сильная сторона — практичный софт. Вот если бы он еще лучше принимал сигнал и было меньше помех...

Pinnacle PCTV Analog Pro PCI

Компания **Pinnacle** предоставила нам возможность превратить компьютер в медиакомбайн. Способствует этому огромный набор входов и выходов на **PCTV Analog Pro PCI**. Помимо функций расширенного управления питанием компьютера есть внутренние аудио- и видеовыходы. ВЧ-блок построен на **Philips TDA8275A**, процессор — 9-битный **Philips SAA7131E**.

При слабом сигнале **Pinnacle PCTV Analog Pro PCI** показал себя не с лучшей стороны, проявились и гребенка, и полосы — все признаки слабого предусилителя налицо. При использовании домашней антенны чистота и насыщенность картинки ни в чем не уступали лучшим моделям в тесте. Роль радиоприемника **PCTV Analog Pro PCI** отыграл успешно.

Традиционно хорошо **Pinnacle** удалось программное обеспечение — дружелюбный интерфейс, приятный дизайн, расширенные возможности. Чтобы сразу не шокировать пользователя, большая часть настроек спрятана подальше, на первом плане только самое необходимое. Лестные слова заслужил и пульт — кнопки разнесены по блокам, форма у них разная, что существенно облегчает управление вслепую.

В общем, **Pinnacle** потрудились на славу — **PCTV Analog Pro PCI** достоин вашего внимания.



У **Pinnacle PCTV Analog Pro PCI** есть все — и удобное программное обеспечение, и широчайший набор возможностей.



Технические характеристики ТВ-тюнеров

Leadtek WinFast TV2000XP Global	Pinnacle PCTV Analog Pro PCI	RoverMedia TV Link Pro FM
Xcieve XC2028	Philips TDA8275A	Philips TCL2002MB-33F
Conexant CX23883-19	Philips SAA7131E	Philips SAA7134HL
PAL, SECAM, NTSC	PAL, SECAM, NTSC	PAL, SECAM, NTSC
Есть	Есть	Есть
Combo	внешний Video-in, внутренние Video-in и Audio-in	S-Video, RCA
Диск с ПО, провод питания	Тюнер, инструкция, 2 диска с ПО, пульт ДУ, ИК-приемник	Тюнер, диск с ПО, инструкция, пульт ДУ, ИК-приемник, FM-антенна, аудиокабель
55	70	35

RoverMedia TV Link Pro FM

Начинкой ТВ-тюнер **RoverMedia TV Link Pro FM** удивить не в состоянии — все до безобразия стандартно. Да и чего уж там греха таить — у компании **FlyTV** есть аналогичная модель.

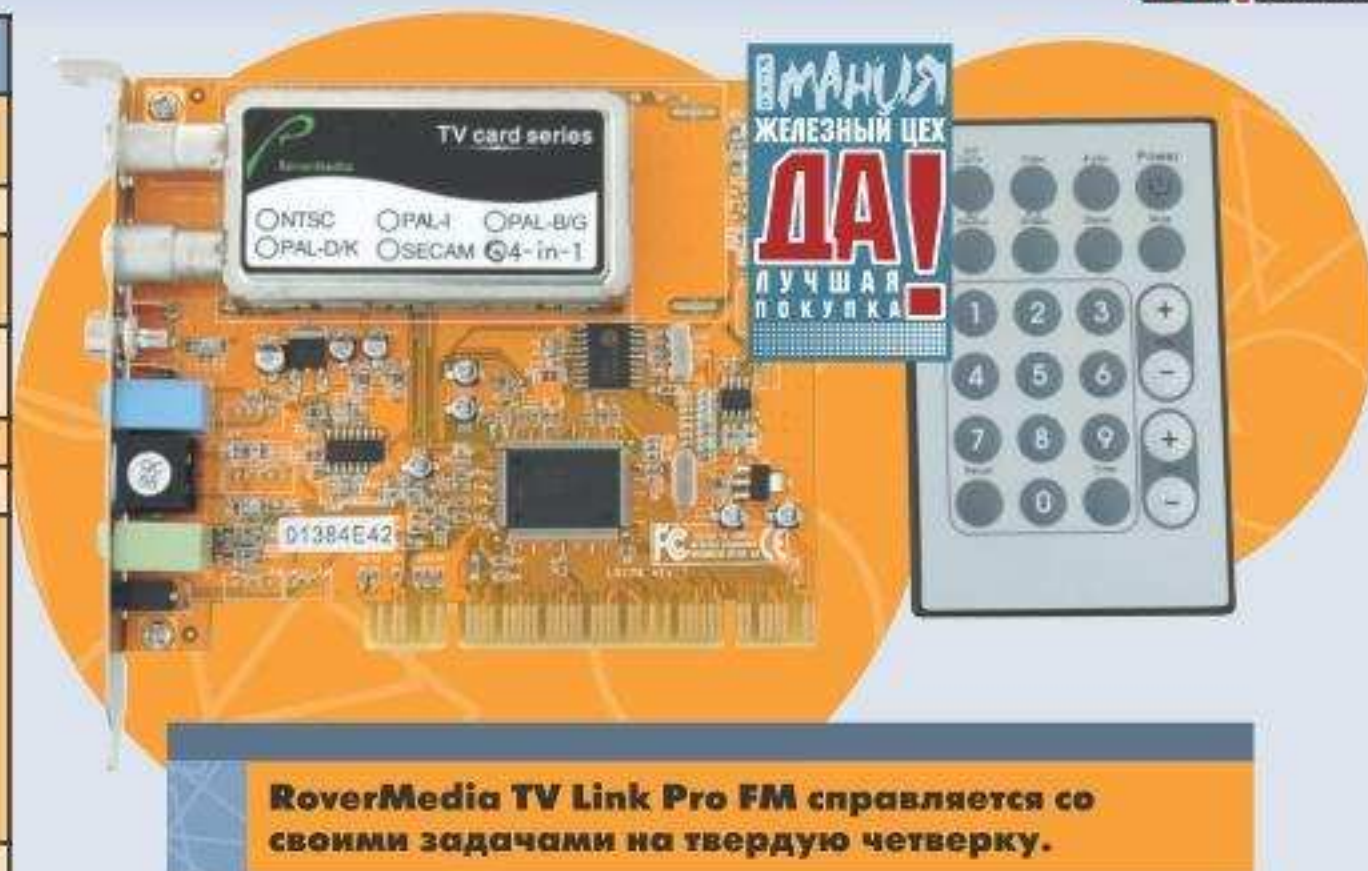
В основе тюнера — ВЧ-блок **Philips TCL2002MB-33F** и процессор **Philips SAA7134HL**, качество приема при использовании общей антенны не вызывает нареканий, хотя картинка далека от идеала, но и детских болезней вроде вертикальных полос или гребенки нет. Радио ловит уверенно. А вот программа для работы с тюнером выглядит откровенно слабо, использовать ее в качестве основной оболочки — себя не уважать. Лучше сразу заняться поиском альтернативных версий, благо плата использует распространенные микросхемы. Пульт ДУ очень прост, сказать про него что-то

плохое не можем, но и хвалить не за что.

RoverMedia TV Link Pro FM максимально прост и очень дешев. Сгодится, если нужен обычный тюнер.

Заключение

Превратить компьютер в телевизор оказалось совсем несложно. Но в жестких условиях приема не каждый тюнер способен выдать четкую картинку без помех. Лучше всех с этой задачей справился аналоговый **Behold TV 609 RDS**. Модели на основе цифровых ВЧ-блоков только-только подбьются к ним, к недостаткам стоит отнести довольно сильную загрузку системы. Наиболее же удачным представителем этого класса тюнеров стал **Compro VideoMate H900** — качество приема и картинки лишь немногим уступало **Beholder**.



RoverMedia TV Link Pro FM справляется со своими задачами на твердую четверку.

Любопытной оказалась модель **AVerMedia AVerTV Hybrid+FM PCI** — тюнер умеет ловить как обычный ТВ-сигнал, так и DVB-T (пока не столь актуально, но все же), ну и FM-радио, конечно же. Приятное впечатление оставил **Pinnacle PCTV Analog Pro PCI**. В нем все гармонично — и аппаратная часть, и программная выполнены на очень высоком уровне, при этом цена вполне адекватная.

Благодарим следующие компании за предоставленное оборудование:

AVerMedia (www.avermedia.ru) — **AVerTV Hybrid+FM PCI**;
Compro (www.compro.com.tw) — **Compro VideoMate H900**;
KWorld (www.kworld.com.tw) — **KWorld TV Tuner Expert PVR-TV 713H**;
Leadtek (www.leadtek.com.tw) — **Leadtek WinFast TV2000XP Global**;
MPC Club (www.mpc.ru) — **Pinnacle PCTV Analog Pro PCI**;
ULTRA Electronics (www.ultracom.ru) — **GOTVIEW PCI DVD2 Lite**,
RoverMedia TV Link Pro FM;
«Антарес» (www.antares.ru) — **Behold TV 609 RDS**.

На правах рекламы. Товар сертифицирован.

Ты никогда не видел
дикого тигра.
НУ И ЧТО?
Зато ты можешь его услышать!

ЖИВОЙ ЗВУК

www.microlab-speaker.ru

microlab Hi-Fi

feel different



Модель microlab Pure1

РЕВОЛЮЦИЯ ОТМЕНЯЕТСЯ

Или правда жизни о тяжелых буднях AGEIA PhysX

Николай Арсеньев

Мы долгое время ничего не рассказывали о физическом ускорителе **PhysX**, ожидая новых свершений от **AGEIA** и производителей игр. Помнится, в июльском номере «Игромании» мы рассуждали о перспективах физических ускорителей, эволюции программного движка **Havok**, о том, какие планы строят производители центральных и графических процессоров, и о многом другом. За это время стало известно, что у **Microsoft** куча проблем с **Windows Vista** и ей явно не до «мелочей» вроде физики в играх — как будет время, добавят в **DirectX** нужный модуль. Вот и остались мы наедине с разработчиками **Havok** и **PhysX**, а также рядом менее удачных изобретателей, еще не успевших прославиться на этом поприще.

Первые впечатления

Плата поставляется в большой коробке с изображением бойца из игры **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter**, что сразу навело на мысль о наличии в комплекте поставки и самой игры. Так и есть. Правда, кроме игры, в коробке оказались также диски с драйверами, демоверсиями **Switchball** и **CellFactor: Combat Training**, портмоне для дисков, инструкция и кабель питания. Да-да, чип **PhysX** потребляет достаточно много энергии (порядка 28 Вт), так что без дополнительного питания никак.

Плата предназначена для установки в PCI-разъем, никаких выходов у нее нет — стоит сплошная заглушка с логотипом компании. Чип охлаждается с помощью оригинального кулера от **ASUS**, в конце платы располагается разъем для питания. Частота ядра до сих

пор неизвестна, количество транзисторов составляет 125 млн, скорость **GDDR3**-памяти — 733 МГц, объем — 128 Мбайт. В планах — перевести карту на шину **PCI Express 1.1**. Больше, пожалуй, добавить нечего.

Пытаемся играть

Игр, совместимых с **PhysX**, очень мало, и список явно не спешит расширяться. На данный момент заявлена поддержка очень среднего шутера **Bet On Soldier: Blood Sport**, **CellFactor: Combat Training**, MMORPG **City of Villains** (нужен патч) и **Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter**. На горизонте маячит патч для **Rise of Nations: Rise of Legends**, а также потенциальные хиты **Sacred 2** и **Unreal Tournament 2007**. Мы могли бы огласить весь список, но вряд ли он бы порадовал вас.

Для начала мы запустили экшен **CellFactor: Combat Training**. Графически сетевая демка выглядит как минимум неплохо, но для жанра никакой ценности не представляет: десятки и сотни бочек и другой утвари летает и взрывается, вывешенный флаг можно терзать пулями и рвать его в клочья. Красиво — бесспорно, революционно — едва ли. Все это мы уже видели, просто в меньшем количестве и качестве.

Далее мы запустили **Switchball**, и случился конфуз. Перед нами предстала простенькая головоломка, в которой с помощью мыши нужно провести шарик к выходу с уровня, попутно решая задачи в духе «передвиньте этот ящик, а потом другой... ура, путь свободен». На серьезную технологическую демку это явно не тянет, процессор и сам бы отлично справился с обчислением физики двух-трех ящиков и одного шарика.

Пришел черед **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter**. Во время инсталляции игра в принудительном порядке ставит драйвер для **PhysX**, хотя и может спокойно работать без самой карты. Все поставили, запустили игру без **PhysX** — спецэффекты и взрывы смотрятся неплохо, чего еще желать? Самое время установить **ASUS PhysX P1** на законное место и насладиться революцией. Первое, что бросилось в глаза, так это обилие искр от выстрелов и возросшее в геометрической прогрессии количество обломков



ASUS PhysX P1 — приятный комплект поставки, высокое качество. Только вот толку от этой железки мало.

после взрывов. Действительно неплохо. Обратная сторона медали — большая нагрузка на видеокарту. **PhysX** отвечает лишь за расчет физики, а видеокарта — за всю графику. Последней и приходится отдуваться за спецэффекты. В новых драйверах разработчики неплохо поработали и оптимизировали работу карты в целом и в этой игре в частности, так что производительность немного выровнялась. Но вернемся к игре: физика в ней далека от идеала, даже после установки карты **PhysX** колеса машин все так же проваливались под текстуры асфальта, а двери и другая мелочевка так и норовила застрять в неподобающем месте.

■ ■ ■

Стоит ли такое удовольствие \$300—\$350? Очень сомневаемся. Разработчики игр явно не спешат обживать новую технологию. Возможно, причина в них, а может — и в самой карте, как знать. Остается констатировать лишь одно: толку от **PhysX** почти никакого, список поддерживаемых игр скуден и оптимизма не внушает. Насколько еще хватит сил и денег у **AGEIA**, как долго она сможет развивать свой продукт и сможет ли вообще? Время покажет.

Благодарим компанию **ASUS** (www.asus.ru) за предоставленный для тестирования экземпляр **ASUS PhysX P1**.



CellFactor: Combat Training — единственная игра (точнее технологическая демка), в которой можно насладиться возможностями PhysX.

КАЖДЫЙ МОЖЕТ СТАТЬ ГЕРОЕМ, предложив подходящую идею

Реклама



975X7AB-8EKRS2H

мы рады
предложить вам это
и немного больше...



- FOXONE – расширенные возможности разгона
- Dual DDR2 800 + Dual Gigabit LAN
- 7.1 HAD Audio + 2xPCIx16 (с поддержкой CrossFire)
- Последняя суперигровая плата, разработанная специально для энтузиастов



P9657AA-8EKRS2H

- FOXONE – расширенные возможности разгона
- Dual DDR2 800 + Gigabit LAN
- 7.1 HAD Audio
- Наилучшие возможности для оверклокеров



FOXCONN®
The Art of More

©2006 Foxconn, all rights reserved.

www.foxconnchannel.com

www.foxconn.ru

Дилеры: Москва: ProfCom - (495)730-5603; StartMaster - (495)783-4242; Ultra Electronics - (495)790-7535; Арбайт компьютерз - (495)725-8008; АРКИС - (495)980-5407; Белый ветер ЦИФРОВОЙ - (494)730-3030; Инлайн - (495)941-6161; КИБЕРТРОНИКА - (495)504-2531; Лайт Коммуникейшн - (495)956-4951; НЕОТОРГ – сеть компьютерных магазинов - (495)223-2323; Сетевая Лаборатория - (495)500-0305; Форум-Центр - (495)775-775-9; Альметьевск: Компьютерный мир - (8553)256-934; Барнаул: К-Трейд - (3852)66-6910; Воронеж: Рет - (4732)77-9339; Екатеринбург: Space - (343)371-6568; Трилайн - (343)378-7070; Ижевск: Корпорация Центр - (3412)438-805; Курск: ФИТ (ТСК 2000) - (4712)512-501; Новосибирск: НЭТА - (3832)304-1010; Пермь: Инстар Технолоджи - (342)212-4646; Пятигорск: Дивиком - (8793)33-0101; Ростов-на-Дону: Форте - (863)267-6810; Самара: Аксус - (846)270-5960.



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Иван Нечесов

ASUS Crosshair

ных комплектующих, объединенных под именем Republic of Gamers.

В ASUS Crosshair задействованы все возможности чипсета nForce 590 SLI. Плата буквально усеяна яркими синими светодиодами; приятный бонус — подсвеченные кнопки включения, перезапуска и сброса CMOS.

Вместо традиционных бочкоподобных электролитических конденсаторов здесь использованы полимерные алюминиевые конденсаторы, которые обычно применяются лишь в дорогущих серверных платах. Для отвода тепла от нагревающихся частей Crosshair оснащена пассивной системой охлаждения с использованием тепловых трубок и радиаторов. Комплект поставки включает один вентилятор, но плата работает стабильно и без него.

На задней панели находится диагностический ЖК-дисплей. Он играет ту же роль, что и обычные POST-индикаторы, но на нем выводятся не загадочные цифровые коды, а впол-

не понятные названия процедур инициализации. После успешного окончания загрузки компьютера дисплей отображает текущее время.

Crosshair снабжена восемью портами SATA-300, два из которых выведены на заднюю стенку. ЖК-дисплей вытеснил порты COM и LPT, а также аналоговые аудиоразъемы. В итоге инженерам ASUS пришлось использовать дискретную звуковую карту Supreme FX, что позволило несколько повысить качество звучания. Плата устанавливается в разъем PCI Express x1 и поддерживает восьмиканальный звук с соотношением сигнал/шум порядка 100 дБ.

Из дополнительных функций отметим Fan Speed Control, которая автоматически управляет частотой вращения восьми вентиляторов в зависимости от показаний температурных датчиков.

В коробочке с Crosshair лежат микрофон, вентилятор, кожаный брелок Republic of Gamers, а также диски с набором фирменных утилит, антивирусом Kaspersky Anti-Virus Personal и тестовым пакетом 3DMark06 Advanced Edition.

Технические характеристики • Поддерживаемые процессоры: AMD Sempron и Athlon 64/X2/FX под Socket AM2 • Чипсет: NVIDIA nForce 590 SLI • Системная шина: HT до 2000 млн операций/с • Оперативная память: 4 слота DDR2 800/667 (до 8 Гбайт) • Сетевой адаптер: 2 Гбит/с • Аудиокодек: ADI 1988b (HDA, 7.1) • Слоты расширения: 2 PCI Express x16, 1 PCI Express x4, 1 PCI Express x1, 3 PCI • Задняя панель: 2 PS/2, 2 SATA, FireWire, до 10 USB, аудиоразъемы, LAN • Дисконный массив: FDD, IDE, 8 SATA II • Форм-фактор: ATX (245x305 мм)

Что?	материнская плата под процессоры AMD
Почему?	выжимает максимум производительности из чипсета
Сколько?	\$280
Где?	www.asus.ru

Prestigio P1910

Prestigio без лишней скромности ставит свой ЖК-монитор на ступень выше всех своих прямых конкурентов. И для этого есть некоторые основания. Prestigio P1910 оснащен стеклянным антибликовым покрытием, которое гасит паразитные отражения, защищает глаза пользователя и обеспечивает четкую картинку. Единственное «но» — когда на экране очень темные сцены, возникает непреодолимое желание погасить свет.

Выглядит монитор изящно и солидно, регулировка по углу наклона не доставляет никаких трудностей, шнур внешнего блока питания и разъемы цифрового и аналогового видеointерфейсов подводятся к тыльной стороне монитора. На торец панели вынесены пять кнопок для доступа к настройкам, при управлении придется ориентироваться на тисненые на черном пластике символы — самих кнопок не видно.

Меню на русском языке, в распоряжении пользователя настройки яркости и контрастности, возможность выбора цветовой температуры, также есть три предустановки гамма-кривой. Характеристики у Prestigio P1910 не самые выдающиеся, но яркости, контрастности и скорости реакции матрицы для игр достаточно. По-настоящему огорчает лишь скромность углов обзора. Цена для монитора с диагональю 19 дюймов вполне адекватна.

Технические характеристики • Диагональ экрана: 19 дюймов • Оптимальное разрешение: 1280x1024 точек • Время отклика: 8 мс • Яркость: 350 кд/м² • Контрастность: 500:1 • Шаг пикселя: 0,294 мм • Углы обзора: 140/150 градусов (по вертикали / горизонтали) • Звук: 2x2 Вт • Интерфейсы: D-Sub, DVI • Размеры: 430x440x185 мм • Вес: 5 кг

Что?	ЖК-монитор
Почему?	эффектный дизайн, умеренная цена
Сколько?	\$285
Где?	www.prestigio.ru



Revoltec RAM Freezer



Revoltec RAM

Freezer — это простенькие радиаторы для оперативной памяти. Кому они нужны? Любителям разгона, стабильности и просто мелких украшательств, а также тем, кто не хочет тратить много денег на дорогие модули памяти от **OCZ**, **Patriot**, **Corsair**, которые обычно по умолча-

нию оснащены радиаторами. Вот для таких случаев Revoltec RAM Freezer придется как нельзя кстати.

Комплект поставки включает две медные пластинки с установленными на них термонаклейками, два зажима и теплопроводящую прокладку для крепления радиатора на одностороннюю память.

Установка займет не больше 5 минут — удаляем защитный слой с термонаклеек, кладем планку памяти между двумя составными частями радиатора (главное — попасть выемками первой половинки радиатора в пазы второй), захлопываем половинки как книгу, после чего фиксируем положение пластинок специальными зажимами. Вот и все. Натер-

тые до блеска радиаторы на планках памяти в системном блоке смотрятся интересно, есть разные варианты окраски — золотая, серебристая, черная и бронзовая.

Технические характеристики

- **Материал радиатора:** медь или алюминий
- **Комплект:** радиатор, 2 зажима, 2 крепежные клипсы
- **Размеры:** 27x127x7 мм
- **Вес:** 105 г

Что?	радиатор для памяти
Почему?	помогает раскрыть разгонный потенциал оперативной памяти
Сколько?	\$10
Где?	www.firstshop.ru

Zalman CNPS 8000



При разработке кулера **CNPS 8000** компания **Zalman** сделала ставку на компактность. В результате у нее получился невысокий и легкий кулер, совместимый практически

с любым процессорным разъемом. С Socket 754/939/940/AM2 и Socket 775 совместимость гарантирована, не хватает разве что поддержки изрядно поседевших Socket A и Socket 478.

Отполированное до блеска медное основание аккуратно спаяно с четырьмя 6-мм тепловыми трубками, на которые нанизан радиатор кулера; сверху все это дело закрывает пластиковая рамка с вмонтированным в нее 92-мм вентилятором. С

помощью реостата (идет в комплекте) можно регулировать частоту вращения «ветродуя»

- Технические характеристики ● **Материалы:** медь, алюминий ● **Диаметр вентилятора:** 92 мм ● **Скорость вентилятора:** 1400—2600 об/мин ● **Уровень шума:** 18—30 дБ ● **Совместимость:** Socket 754/939/940/AM2 и Socket 775 ● **Размеры:** 108x108x63 мм ● **Вес:** 350 г

Что?	процессорный кулер
Почему?	универсален и совместим даже с barebone-системами
Сколько?	\$50
Где?	www.portos.ru

Logitech MX Revolution

Каждый день мы прокручиваем колесо мыши на много-много метров. **Logitech** клятвенно заверяет, что **MX Revolution** серьезно снизит нагрузку на наши пальцы — основное колесико прокрутки можно использовать как обычный скролл, а можно раскрутить одним касанием пальца, и оно будет вращаться в течение семи секунд. Колесо покрыто тоненьким слоем мягкой резины, поэтому хорошо ощущается пальцем и не проскальзывает.

На боковой стороне мышки расположен еще один скролл для масштабирования цифровых снимков и документов, а также переключения между запущенными приложениями.

На этом сюрпризы не заканчиваются. Функция **One-Touch Search** позволяет быстро переходить к поиску нужной информации — достаточно выделить фразу на веб-страни-

це и нажать специальную кнопку на корпусе мыши, как заданная часть текста тут же передается в браузер, где автоматически запустится поиск на одном из заранее указанных серверов, например **Google** или **Yahoo!**.

MX Revolution рассчитана исключительно на правшей. Форма мышки заметно отличается от всего, что мы видели прежде: корпус имеет специальное углубление с резиновыми подушечками для пальцев. Для игр мышь вполне подходит — она чутко реагирует на каждое движение и



лежит в руке как влитая. А вообще — дизайн, что называется, на любителя.

Что не понравилось? Высокая цена, отсутствие возможности менять чувствительность на лету. Вот, пожалуй, и все.

- Технические характеристики ● **Разрешение оптического сенсора:** 2000 точек на дюйм ● **Количество кнопок:** 7 ● **Источник питания:** перезаряжаемый ионно-литиевый аккумулятор ● **Обработка изображения:** 6,4 млн пикселей в секунду ● **Максимальное ускорение:** 20G ● **Несущая частота:** 2,4 ГГц ● **Интерфейс:** USB (для приемопередатчика)

Что?	беспроводная лазерная мышь
Почему?	революционные изменения значительно облегчают жизнь пользователю
Сколько?	\$100
Где?	www.logitech.ru

Scythe Quiet Drive



Название говорит само за себя: **Scythe Quiet Drive** — сравнительно большой контейнер, основной задачей которого является снижение уровня шума жесткого диска, при этом кейс хорошо справляется и с охлаждением винчестера.

Quiet Drive состоит из двух коробочек: внутренней и внешней. Первая представляет собой две толстые алюминиевые пластины, скрепленные изогнутыми тепловыми прокладками. Пластины намертво прикручиваются к жесткому диску, после чего полученный «бутерброд» кладется на дно второй (внешней) коробки. Боковые стенки большого контейнера для максимально эффективного гашения вибраций изнутри выложены толстым слоем вспененной резины.

Упаковать винчестер в кейс без помощи бумажной инструкции не-

просто. Русского языка в руководстве пользователя нет, но каждый шаг инсталляции сопровождают иллюстрации, поэтому больших проблем возникнуть не должно.

Впечатление от работы Quiet Drive положительное: кейс отличается достаточно высокой эффективностью охлаждения диска и отличным шумоподавлением. Шуршание винчестера, упакованного в контейнер, не слышно даже на фоне самых тихих вентиляторов.

Технические характеристики • **Форм-фактор:** 5,25 дюйма • **Материалы:** алюминий, пористый каучук • **Поддерживаемые винчестеры:** 3,5-дюймовые PATA, SATA • **Размеры:** 145x198x37 мм

Что?	кейс для жесткого диска
Почему?	эффективно охлаждает винчестер, сводит на нет шум и вибрации
Сколько?	\$40
Где?	www.scythe.ru

Foxconn FV-N79GM3D2-HP

Компания **Foxconn** до последнего времени была известна лишь как производитель системных плат, кулеров и компьютерных корпусов. Но времена меняются, и Foxconn явно не собирается останавливаться на достигнутом. Теперь она выпускает еще и видеокарты.

Сегодня речь пойдет о **Foxconn FV-N79GM3D2-HP**, в основе которой лежит графический процессор **GeForce 7950 GT**. Иначе говоря, перед нами уже знакомый **GeForce 7900 GTX**, но с меньшими рабочими частотами ядра и памяти — 550/1400 МГц соответственно. Насколько сильно это сказалось на производительности? Разница в скорости составляет в среднем 10%. Видеокарта позволяет воспроизводить диски HD-DVD и Blu-ray с HDCP (High-Bandwidth Digital Content Protection). Для охлаждения используется компактный кулер с медным основанием.

Foxconn готовила выход на рынок видеокарт долго и тщательно. Дизайн коробки и наклейка на плате выглядят ярко, мимо пройти невозможно. В комплекте с коробочной версией Foxconn FV-N79GM3D2-HP поставляется геймпад.



Технические характеристики • **Графический процессор:** NVIDIA GeForce 7950 GT • **Пиксельные конвейеры:** 24 • **Вершинные конвейеры:** 8 • **Частота чипа:** 550 МГц • **Частота памяти:** 1400 МГц • **Шина памяти:** 256 бит • **Версия DirectX:** 9.0c (SM 3.0) • **Версия OpenGL:** 2.0 • **Память:** 512 Мбайт, GDDR3 • **Задняя панель:** 2 DVI, HDTV • **Поддержка SLI:** есть • **Интерфейс:** PCI-E x16

Что?	видеокарта
Почему?	отличная производительность и низкая цена
Сколько?	\$330
Где?	www.foxconn.ru

Microlab 4722

Thermaltake, Chieftec, Cooler Master — это все, конечно, хорошо, но что делать, если денег на корпус от именитых производителей нет, а ограничиваться сереньким офисным ящиком совесть не позволяет? К счастью, альтернатива есть. Отличный тому пример — бюджетный корпус **Microlab 4722**.

Строгий, но скромный и изящный дизайн здесь соседствует с усовершенствованной (по сравнению с предыдущей линейкой) конструкцией. Чтобы не нарушать целостность дизайна каким-нибудь белым DVD-приводом, инженеры Microlab установили в верхний 5,25-дюймовый отсек «продвинутую» заглушку. Вообще, в

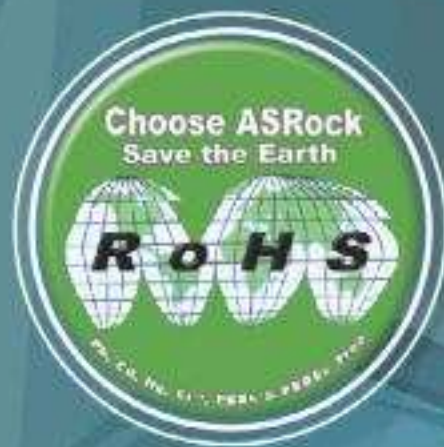
корпусе предусмотрено семь отсеков для 3,5-дюймовых устройств, из них один внешний и шесть внутренних. Для приводов гибких дисков предусмотрено четыре отсека. На передней панели расположены разъемы для наушников, микрофона и USB-порты.

Microlab 4722 оснащен воздуховодом для охлаждения процессора и вентиляционными отверстиями для PCI-плат. На заднюю панель корпуса можно установить 80- или 90-мм вентилятор, спереди также есть место для 80/90/120/140-мм вентилятора. Вот таким скромным и обаятельным получился Microlab 4722.

Технические характеристики • **Форм-фактор:** Middle Tower • **Система охлаждения:** посадочное место под 80/90-мм кулер на задней стенке, место для 80/90/120/140-мм вентилятора на передней стенке • **Материал корпуса:** сталь • **Возможности расширения:** 4 внешних отсека 5,25 и 7 мест под устройства формата 3,5 (1 внешних, 6 внутренних) • **Блок питания:** 360 Вт • **Размеры:** 446x182x420 мм • **Вес:** 6,3 кг

Что?	компьютерный корпус
Почему?	недорогой и симпатичный корпус
Сколько?	\$90
Где?	www.microlab-speaker.ru





ConRoeXFire-eSATA2

LGA 775 для двухъядерных процессоров Intel® Core™ 2 Duo / Pentium® XE / Pentium® D / Pentium® 4 / Celeron® D, поддержка процессоров Conroe, Presler, Cedar Mill
Набор микросхем Intel® 945P + ICH7R

- Поддержка процессоров с шиной FSB 1066/800/533 МГц, процессоров EM64T и технологии Hyper-Threading
- Поддержка двухканальной памяти DDRII 667/533 x 4 DIMM, с максимальным объемом 4 и 4 Гб соответственно
- Поддержка ATI CrossFire™
- Разъем PCI Express x16
- Дополнительное гнездо AGI Express позволяет установить вторую VGA-карту PCI Express x16 или другие интерфейсные карты PCI Express x4, x2, x1
- Гнездо PCI Express x1
- Поддержка Gigabit LAN 10/100/1000 Мбит/с
- 2 x колодки IEEE1394
- 4 разъема Serial ATAII 3,0 Гбит/с, поддержка функций RAID (RAID 0, RAID 1, RAID 10, RAID 5 и Intel® Matrix Storage), NCQ, AHCI и горячего подключения, а также 1 порт ATA100 IDE
- 2 разъема eSerial ATAII 3,0 Гбит/с (разделяются с 2 портами SATAII), поддержка функции горячего подключения
- Колодка HDMI SPDIF обеспечивает подачу выходного аудиосигнала на VGA-карту HDMI, что позволяет подключать к системе цифровые телевизоры, проекторы или жидкокристаллические панели HDMI
- 7.1-канальный звук High Definition Audio
- Оборудование готово для Windows Vista™ Premium Logo

Supports ATI CrossFire™
AGI Express slot
PCI Express slot



ASRock Эксперт в Windows Vista™

ALiveSATA2-GLAN

Гнездо Socket AM2 для процессоров AMD Athlon™ 64FX / 64X2 / 64 и Sempron
Набор микросхем VIA® K8T890 CF

- Поддержка процессоров с шиной FSB 1000 МГц (2,0 млрд передач/с), технологии Hyper-Transport
- AMD Live!™ Ready
- Поддержка двухканальной памяти DDRII 800/667/533, 4 гнезда DIMM, максимальный объем до 8 Гб
- Разъемы PCI Express x16, 2 x PCI Express x1
- Поддержка Gigabit LAN 10/100/1000 Мбит/с
- 2 порта Serial ATAII 3,0 Гбит/с, поддержка функций RAID 0, RAID 1, JBOD, и горячего подключения, а также 2 порта ATA 133 IDE
- Колодка HDMI SPDIF обеспечивает подачу выходного аудиосигнала на VGA-карту HDMI, что позволяет подключать к системе цифровые телевизоры, проекторы или жидкокристаллические панели HDMI
- 7.1-канальный звук High Definition Audio
- Поддержка Windows XP Media Center Edition
- Оборудование готово для Windows Vista™ Premium Logo



ConRoe945PL-GLAN

LGA 775 для двухъядерных процессоров Intel® Core™ 2 Duo / Pentium® XE / Pentium® D / Pentium® 4 / Celeron® D, поддержка процессоров Conroe, Presler, Cedar Mill
Набор микросхем Intel® 945PL

- Поддержка процессоров с шиной FSB 800/533 МГц, процессоров EM64T и технологии Hyper-Threading
- Поддержка двухканальной памяти DDRII 533, 2 гнезда DIMM
- Разъемы PCI Express x16, 2x PCI Express x1
- Поддержка Gigabit LAN 10/100/1000 Мбит/с
- 4 x разъема Serial ATAII 3,0 Гбит/с
- Колодка HDMI SPDIF обеспечивает подачу выходного аудиосигнала на VGA-карту HDMI, что позволяет подключать к системе цифровые телевизоры, проекторы или жидкокристаллические панели HDMI
- Высококачественная многоканальная (7.1) звуковая система Vista™
- Оборудование готово для Windows Vista™ Premium Logo



ALiveNF4G-DVI

Гнездо Socket AM2 для процессоров AMD Athlon™ 64FX / 64X2 / 64 и Sempron
Набор микросхем NVIDIA® GeForce 6100
Набор микросхем NVIDIA® nForce 410 MCP

- Поддержка технологии AMD LIVE!™ Ready
- Поддержка частоты шины FSB до 1000 МГц (2,0 млрд передач/с), технологий Hyper-Transport и AMD Cool 'n' Quiet
- Поддержка двухканальной памяти DDRII 800/667/533, 4 гнезда DIMM, с максимальным объемом до 8 Гб
- Два выхода VGA: поддержка портов DVI-D и D-Sub с независимыми контроллерами дисплея
- Поддержка технологии NVIDIA® PureVideo™, обеспечивающей чрезвычайно плавное воспроизведение видео и превосходное качество изображения
- Разъем PCI Express x16
- 2 порта Serial ATAII 3,0 Гбит/с, поддержка функций RAID 0, RAID 1, JBOD, и горячего подключения
- Колодка HDMI SPDIF обеспечивает подачу выходного аудиосигнала на VGA-карту HDMI, что позволяет подключать к системе цифровые телевизоры, проекторы или жидкокристаллические панели HDMI
- Высококачественная многоканальная (7.1) звуковая система Vista™
- Поддержка Windows XP Media Center Edition
- Оборудование готово для Windows Vista™ Premium Logo



ConRoe945G-DVI

LGA 775 для двухъядерных процессоров Intel® Core™ 2 Duo / Pentium® XE / Pentium® D / Pentium® 4 / Celeron® D, поддержка процессоров Conroe Presler, Cedar Mill
Набор микросхем Intel® 945G

- Поддержка процессоров с шиной FSB 1066/800/533 МГц, процессоров EM64T и технологии Hyper-Threading
- Поддержка двухканальной памяти DDRII 667/533, 4 гнезда DIMM, максимальный объем до 4 Гб
- Графический контроллер Intel® Graphics Media Accelerator 950, Pixel Shader 2.0, DirectX 9.0 и Макс. объем разделяемой памяти 192 Мб
- Разъемы PCI Express x16, Гнездо PCI Express x1
- Поддержка Gigabit LAN 10/100/1000 Мбит/с
- Два выхода VGA: поддержка портов DVI-D и D-Sub с независимыми контроллерами дисплея при использовании карты DVI Graphics-SI
- 4 x разъема Serial ATAII 3,0 Гбит/с
- Высококачественная многоканальная (7.1) звуковая система Vista™
- Оборудование готово для Windows Vista™ Premium Logo



Москва
Тел. (095) 234-9939
Санкт-Петербург
Тел. (812) 718-6222
http://www.elko.ru



Москва
Тел. (095) 995-2575
Санкт-Петербург
Тел. (812) 324-2860
http://www.ocs.ru



Москва
Тел./факс (095) 974-3333
http://www.nix.ru



Москва
Тел. (095) 775-7566
Санкт-Петербург
Тел. (812) 336-3777
http://www.ultracomput.ru



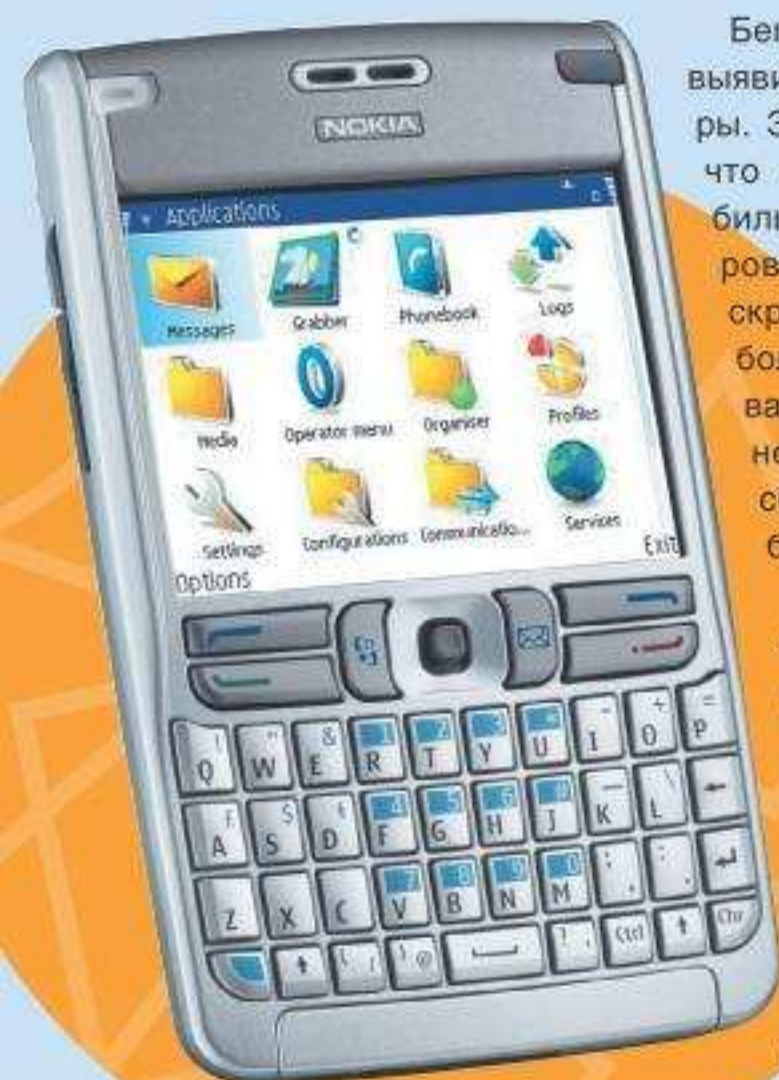
www.asrock.com

* Характеристики продукта могут изменяться без предварительного уведомления. * Названия марок и продуктов являются товарными знаками соответствующих компаний. * Не гарантируется поддержка любых конфигураций продукта, отличающихся от перечисленной спецификации.

ЦИФРОВАЯ
ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

Nokia E61



Беглый осмотр корпуса **Nokia E61** выявил отсутствие встроенной камеры. Это можно пережить, учитывая, что штатные камеры многих мобильных и карманных компьютеров обычно никакие. Благодаря скругленным торцам сравнительно большой аппарат буквально вливается в ладонь. Корпус выполнен из алюминиевого сплава, сборка сносная, хотя могла бы быть и лучше.

Полноценная клавиатура не обещает ничего хорошего обладателям больших пальцев, но при должной сноровке в тесное скопление крошечных клавиш можно нанести точный удар указательным пальцем.

Экран квадратный — под него адаптированы далеко не все приложения, но проблем нет ни при чтении текста, ни при почтовой переписке. Имена и фамилии книги контактов влезают без сокращений. Изначально прошитые в памяти игры **Golf Pro 2** и **Snakes** на экране смартфона смотрятся неплохо.

Nokia E61 работает под управлением операционной системы **Symbian 9.1** и совместим только с софтом серии **S60** ревизий 3. Уже сейчас доступны почти все необходимые программы, нет пока только файлового менеджера и ICQ-клиента.

Отметим поддержку всех необходимых беспроводных интерфейсов, в числе которых Bluetooth, WCDMA, EDGE и Wi-Fi. Последний в точках беспроводного доступа позволит использовать IP-телефонию для звонков по всему миру (можно здорово сэкономить).

Интересной стало «голосовое» меню — пользователь запускает приложение «Голосовой помощник» и получает доступ в меню, названия всех пунктов которого смартфон проговаривает человеческим голосом. Можно узнать время и дату, прослушать информацию по каждому из контактов и набрать телефонный номер, не нажимая цифр.

Через USB-порт можно синхронизировать почту, данные календаря и контакты с настольным компьютером или ноутбуком. В коробке с Nokia E61 помимо зарядного устройства, интерфейсного кабеля и диска с программами есть проводная гарнитура на одно ухо.

Технические характеристики
Форм-фактор: моноблок
Материал корпуса: пластик
Антенна: встроенная
Связь: GSM 850/900/1800/1900, WCDMA, EDGE, GPRS class 10, Wi-Fi, iK, Bluetooth, USB 2.0
Дисплей: ЖК, 2,8 дюйма, 240x320, 16 млн цветов
Флэш-карты: miniSD
Встроенная память: 75 Мбайт
Источник питания: съемный литиево-полимерный аккумулятор емкостью 1500 мАч
Разговор/ожидание: 7 часов / 260 часов
Операционная система: Symbian 9.1
Разъемы: USB 2.0
Размеры: 70x117x14 мм
Вес: 144 г

Philips 37PF9731D

В МАНИА
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
КРУТАЯ
ЖЕЛЕЗКА



В конце минувшего лета **Philips 37PF9731D** получила премию Европейской ассоциации изображения и звука (EISA) в номинации «Лучший ЖК-телевизор года». Говорят, жюри сразила изумительная по качеству HD-картинка, которая получается благодаря технологиям **Clear LCD** и **Pixel Plus 3 HD**. Первая улучшает резкость движущихся объектов и общий контраст за счет сканирующей подсветки дисплея, вторая убирает артефакты исходного видеоматериала и подгоняет изображение с различных источников под разрешение матрицы.

Яркость 550 кд/м² в сочетании с фирменным темно-лиловым антибликовым покрытием не вызывает дискомфорта даже при ярком дневном освещении. Время реакции 3 мс, а это рекорд для ЖК-телевизоров. Есть встроенный кард-ридер и USB-порт: можно подключить внешний винчестер или флэшку и смотреть на большом экране фотографии или фильмы.

Телевизор использует четыре плоских динамика **NXT** и поддерживает хорошо знакомую нам технологию **Ambilight**. Последняя, если вдруг кто не знает, подсвечивает пространство за телевизором, что смягчает зрительное восприятие изображения. Мощность встроенной акустики — 15 Вт на канал. Неплохо для встроенной акустики.

Philips 37PF9731D — телевизор элитный. В полную силу он развернется только с приходом телевидения высокой четкости, но уже сейчас порадует качеством изображения любителей фильмов на DVD, а также обладателей Xbox 360.

Технические характеристики
Диагональ: 37 дюймов
Формат экрана: 16:9
Разрешение экрана: 1920x1080
Поддерживаемые разрешения: 1080i, 480i, 480p, 576i, 576p, 720p
Яркость: 550 кд/кв. м
Контрастность: 6000:1
Время отклика: 3 мс
Углы обзора: 176 градусов (по вертикали и горизонтали)
Тюнеры: HDTV, PAL, SECAM
Аудиосистема: 2 колонки общей мощностью 30 Вт
Телетекст: память на 1200 страниц
Кард-ридер: Compact Flash, Memory Stick, Secure Digital, Smart Media
Основные разъемы: композитный и компонентный видеовходы, 2 HDMI, 2 SCART, D-Sub, 2 USB, Ethernet, FireWire
Потребляемая мощность: 241 Вт
Размеры: 767x991x255 мм
Вес: 26 кг

Что?	смартфон
Почему?	QWERTY-клавиатура, поддержка всех интерфейсов, умеренная цена
Сколько?	\$380
Где?	www.dostavka.ru

Что?	ЖК-телевизор
Почему?	лучший телевизор года — и этим все сказано
Сколько?	\$3800
Где?	www.philips.ru



Samsung NV10

Перед нами один из кандидатов в номинации «лучший компактный фотоаппарат» года. Основная часть лицевой панели камеры-малютки от Samsung отведена под большой лилово-зеленый «глазок». Объектив фокусирует свет на 1/1,8-дюймовом сенсоре с разрешением 10 мегапикселей; оптический зум — 3х. Фотографии получаются хорошие, явных огрехов нет.

Встроенная вспышка («прячется» в верхней панели NV10) достаточно мощна для съемки вне помещения. Есть электронный стабилизатор изображения, но толку от него немного: при работе с включенной системой подавления вибраций нельзя менять ни экспозицию, ни баланс белого — съемка осуществляется в автоматическом режиме.

На задней стенке NV10 расположен ЖК-экран с диагональю 2,5 дюйма, справа и снизу от него — сенсорные кнопки, отвечающие за изменение настроек и навигацию. Если коснуться одной из клавиш, на дисплее появятся значки меню; чтобы выбрать пункт, достаточно легонько надавить на кнопку. Все бы хорошо, но во время съемки пальцы нередко случайно касаются сенсорных кнопок, и на экран совершенно некстати выскакивает меню.

Разумеется, можно снимать видео в MPEG-4 с разрешением 640x480 без ограничения по времени. Компактного ионно-литиевого аккумулятора хватает на полтора часа записи видео или две сотни фотоснимков.

Технические характеристики

Матрица: 1/1,8-дюймовая ПЗС; 10,1 млн эффективных пикселей
Объектив: фокусное расстояние 35-105 мм (в 35-мм эквиваленте)
Дисплей: ЖК, 2,5 дюйма, 230000 пикселей
Увеличение: 3х оптическое и 4х цифровое
Светочувствительность: ISO авто/100/200/400/800/1000
Диапазон выдержек: 1-1/1500 с
Сюжетные программы: закат, пляж, портрет, ночной портрет, пейзаж, снег, текст, фейерверк, дети
Максимальное разрешение фото: 3648x2736 точек
Запись видеоклипов: 640x480 (до 30 кадров в секунду)
Форматы файлов: JPEG, WAV, AVI (MPEG-4)
Флэш-карты: Secure Digital (SD)
Встроенная память: 20 Мбайт
Источник питания: ионно-литиевый аккумулятор SLB-0837 (860 мАч)
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 60x97x19 мм
Вес: 149 г

Что?	цифровой фотоаппарат
Почему?	необычный дизайн, сенсорное управление
Сколько?	\$500
Где?	shop.euroset.ru

Panasonic VDR-D300



Panasonic VDR-D300 относится к серии DVD-камер среднего класса, но у нее есть характерные черты профессионального аппарата. Камера оснащена тремя полноценными ПЗС-матрицами и позволяет записывать

широкоформатное (16:9) видео. Встроенная система оптической стабилизации легко справляется с тряской и подрагиванием камеры и обеспечивает четкую запись даже при быстром перемещении объекта съемки.

Откидной дисплей большой и яркий, при солнечном свете выручает цветной видоискатель. Качество 3-мегапиксельных стоп-кадров хорошее, не такое как у современных фотоаппаратов, но лучше, чем у многих конкурентов. Есть едва заметный цифровой шум, но проработка деталей нормальная, с цветом полный порядок.

Отснятый материал можно сохранять как на карту памяти Secure Digital, так и на DVD-болванку. Начинающим операторам

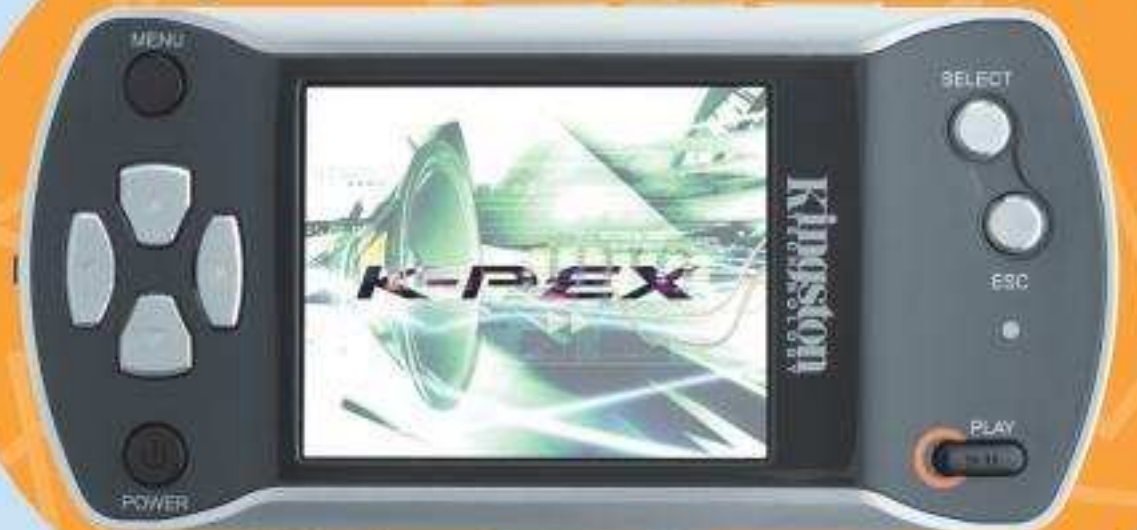
советуем использовать носители DVD-RAM или DVD-RW, приложенным тарковским — одноразовые DVD-R. Мы тренировались на перезаписываемых дисках: заполнили роликами несколько 8-см дисков (один диск вмещает до 30 минут видео), вырезали неудавшиеся сцены с помощью видеоредактора из комплекта поставки, а затем объединили материал на одной 12-см болванке. Получилось неплохо.

Технические характеристики

Матрица: 3 1/6-дюймовых ПЗС-матрицы; 0,71 млн эффективных пикселей
Дисплей: ЖК, 2,7 дюйма, 123000 пикселей
Диагональ видоискателя: 0,33 дюйма
Форматы носителей: DVD-RAM, DVD-R, DVD-RW
Карты памяти: Secure Digital (SD)
Поддерживаемые форматы: JPEG, MPEG-2
Диапазон выдержек: 1/50-1/8000 с
Увеличение: 10х оптическое и 700х цифровое
Максимальное разрешение фото: 2048x1512
Источник питания: встроенный ионно-литиевый аккумулятор
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 87x136x63 мм
Вес: 585 г

Что?	DVD-видеокамера
Почему?	качество записи стоит каждого потраченного рубля
Сколько?	\$880
Где?	www.ultracomp.ru

Kingston K-PEX 100



Первый и пока единственный MP3-плеер от Kingston (производитель оперативной памяти и разнообразных носителей информации) легко кладет на лопатки большинство конкурентов. Расположением кнопок на корпусе Kingston K-PEX (Kingston Portable Entertainment eXperience) напоминает портативную игровую консоль. Плеер оснащен 2-дюймовым дисплеем с высоким разрешением, 2 Гбайт памяти, слотом для карт miniSD и динамиком.

Kingston K-PEX без проблем показывает картинки, воспроизводит музыку в форматах MP3, OGG, WMA и видеоролики в MPX, также позволяет просматривать текстовые документы. Единственное «но» — крупные фотографии загружаются медленно, а видеоролики нужно перекодировать с помощью программы из комплекта поставки.

Поддержка функции USB-хост позволяет подключать к плееру цифровые камеры, КПК и другие устройства. С тонкостями настройки разобраться несложно — среди доступных языков меню есть и русский. Управление удобное: большие кнопки и джойстик для навигации на месте, есть встроенный файловый менеджер.

FM-тюнер отличается хорошей чувствительностью, жаль только, что нет возможности записи радиопередач. Заявленное производителем время автономной работы составляет 17 часов. Наш экземпляр при воспроизведении MP3 продержался ровно 15 часов, что тоже неплохо.

Стандартный комплект поставки включает USB-шнур, кабель USB-хост, чехол для плеера и диск с программным обеспечением. Зарядка осуществляется исключительно через USB-порт компьютера. Сетевое зарядника нет.

Технические характеристики

Дисплей: ЖК, 2 дюйма, 220x176
Объем памяти: 2 Гбайт
Карты памяти: miniSD
Диапазон частот: 20-20000 Гц
Форматы: MP3, WAV, WMA, ASF, OGG, JPEG, TXT, MPX
FM-тюнер: 87,5—108 МГц
Источник питания: ионно-литиевый аккумулятор
Время работы без подзарядки: до 17 часов
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 45x94x14 мм
Вес: 65 г

Что?	MP3-плеер
Почему?	цена/качество оптимально, плеер подкупает дизайном и множеством интересных функций
Сколько?	\$170
Где?	www.verba.ru

НОВАЯ ЛИНЕЙКА ОТ APPLE

Иван Нечесов

«Яблочные» плееры снова сменили облики. Попрощайтесь со старыми iPod и приготовьтесь ко встрече с новыми модификациями iPod Shuffle, nano и Video. За право обладания обновленными плеерами придется выложить внушительные деньги, но они того стоят.

МЕНЬШЕ БЫТЬ НЕ МОЖЕТ



Новый iPod Shuffle ребята из Apple

без ложной скромности называют самым компактным аудиоплеером в мире — гаджет размером 27x41x10 мм отнял пальму первенства у **MobiBlu Cube**. Так-то вот. Объем встроенной памяти iPod Shuffle второго поколения при этом остался прежним — 1 Гбайт, а вот дизайн изменился кардинальным образом.

Основное отличие — в размерах. Плеер стал почти в два раза меньше предшественника. Дисплея, как и прежде, нет и в помине, зато теперь iPod Shuffle можно крепить к одежде с помощью клипсы. Устройство выполнено в стильном алюминиевом корпусе, удобная навигационная панель совсем не изменилась. Максимальное время автономной работы зашкаливает за 12 часов. В комплект поставки входят наушники и док-станция для подключения к компьютеру (интерфейс — USB 2.0).

НАНОТЕХНОЛОГИИ

iPod nano щеголяет рекордным на сегодняшний

день объемом флэш-памяти — 8 Гбайт. Есть существенные изменения в дизайне: плеер стал тоньше на доли миллиметра, сам же корпус теперь выполнен не из пластика, а из устойчивого к царапинам алюминиевого сплава.

iPod nano доступен в пяти различных цветовых решениях: зеленом, розовом, голубом, черном и серебристом. Цвет плеера напрямую зависит от объема памяти. Модель с 2 Гбайт встроенной памяти выпускается только в серебристом корпусе, 4-гигабайтная версия — в серебристом, розовом, зеленом и синем, ну а 8-гигабайтная — в классическом черном.

Дисплей почти не изменился, разве что яркость немного увеличилась. Полуторадью-многого экрана хватает для просмотра фотографий (видео плеер не крутит). Поддерживаются все достойные внимания форматы изображений: от близкого сердцу простого человека JPG до «профи» PSD.

Вместе с обновленным iPod nano компания Apple представила несколько фирменных аксессуаров: наушники **lanyard** со шнурком, нарукавную повязку **armband**, приятную на вид док-станцию и USB-адаптер для зарядки плеера в дороге. Разумеется, все это можно получить за дополнительную плату.

НЕ ТОЛЬКО ВИДЕО

Много интересных изменений есть и в новом iPod Video. Красочность дисплея по сравнению с предыдущей версией увеличилась на 60%, максимальная емкость жесткого диска возросла до 80 Гбайт. Кроме того, на плеере теперь можно играть в простенькие игры типа **Tetris**, **Pac-Man** и **Mini Golf**. Приобрести их можно в онлайн-



магазине Apple. Цена каждой игры — \$5.

Старое доброе колесо прокрутки расположено на том же месте, что и раньше. Чтобы карман рубашки не наделал «сенсорных» глупостей, можно заблокировать плеер включением рычажка Hold. Все как обычно. Фирменная технология **Apple Auto-Sync** автоматически загружает музыку, подкасты, фотографии, аудиокниги, фильмы, музыкальные клипы и обновляет их при подключении плеера к компьютеру.

В 30-гигабайтном iPod заряда аккумулятора хватает на 14 часов воспроизведения музыки или 4 часа видео в режиме non-stop; для плеера с винчестером на 80 Гбайт эти показатели составляют 20 и 6,5 часов соответственно.



Звук во всех обновленных iPod традиционно хорош — даже на 128 Кбит/с плееры звучат приятно. Кстати, не вздумайте менять штатные наушники Apple — у них отличные динамики. Качество звучания выше всяких похвал. FM-тюнера и диктофона как всегда нет. Почему? Просто руководство американской компании убеждено, что эти фишки хорошему плееру даром не нужны. Мы с этим мнением не совсем согласны, но спорить не станем — Apple знает, что делает.

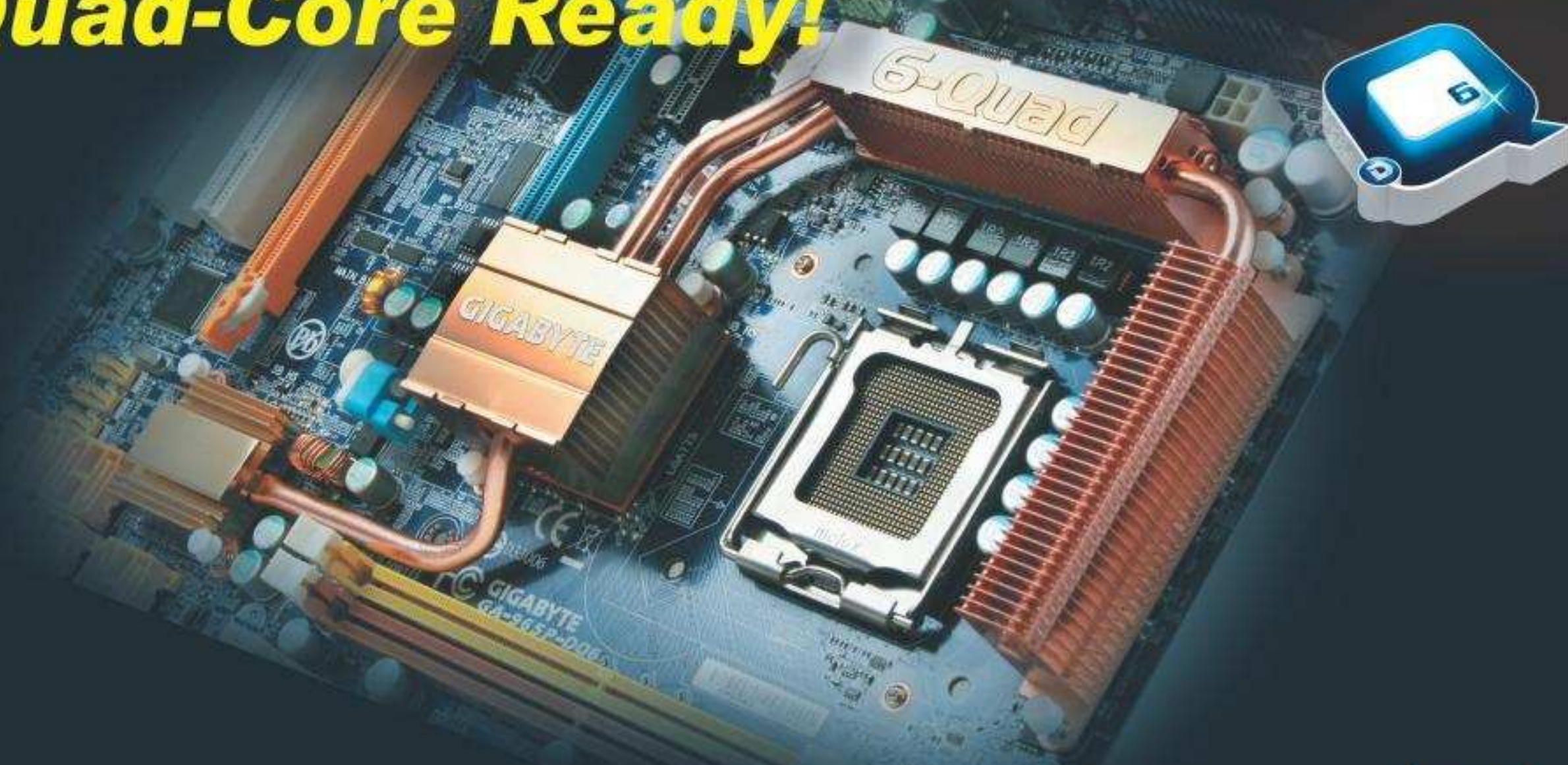
Технические характеристики	Apple iPod Shuffle	Apple iPod nano	Apple iPod Video
Встроенная память	1 Гбайт	2, 4 или 8 Гбайт	30 или 80 Гбайт
Дисплей	Нет	1,5-дюймовый ЖК, 172x132	2,5-дюймовый ЖК
Основные форматы	AAC, MP3, AIFF, WAV	AAC, MP3, Apple Lossless, AIFF, WAV, JPEG, BMP, GIF, TIFF, PNG, PSD	AAC, MP3, Apple Lossless, WAV, AIFF, H.264, MPEG4, JPEG, BMP, GIF, TIFF, PNG, PSD
Длительность работы	12 часов	24 часа	6,5 часов / 20 часов (видео / музыка)
Время зарядки	4 часа	3 часа	4 часа
Размеры	27x41x10 мм	41x89x6 мм	61x104x14 мм
Вес	16 г	40 г	156 г
Цена	\$80	\$150, \$200 или \$250	\$250 или \$350

GIGABYTETM

TECHNOLOGY



Quad-Core Ready!



Делай больше, делай быстрее!

Системные платы GIGABYTE для Quad-Core



Супернадёжность

Silent & Cool

Производительность

Upgrade

- Твердотельные конденсаторы

- 6-ти и более фазовое питание

- Silent-Pipe

- Crazy Cool

- Исключительные возможности разгона

- Поддержка Quad-Core процессоров и Vista Premium



(для серий DQ6 / DS)



(DQ6 / DS5 / DS4)



(DQ6)

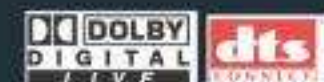


6-Quad GA-965P-DQ6 2.0

Поддержка процессоров Intel® Core™2 Extreme Quad-Core



Повышенная надёжность



S Series GA-965P-DS4 2.0

Поддержка процессоров Intel® Core™2 Extreme Quad-Core



Повышенная надёжность



D (Durability Enhanced) : Дизайн с твердотельными конденсаторами

* Требования для Windows VISTA: • High Definition Audio • DirectX 9.0 VGA



Спецификации и изображения могут быть изменены без специального уведомления. Все торговые марки и логотипы принадлежат их законным владельцам.

www.gigabyte.ru

КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Игровая станция *Flextron Extra CR* от компании «Ф-Центр»

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Недолго нам пришлось ждать готовый компьютер на базе **Core 2 Duo**. Если вы читали журнал с самого начала, то наверняка успели пробежаться по статье о новых процессорах **Intel** и системных платах под него, если же вы предпочитаете читать «Игроманию» с конца, то вам это только предстоит. Так или иначе, но **Intel** удалось выпустить очень мощный продукт и ни одна компания, конечно же, не может проигнорировать это событие. Вот и российская «Ф-Центр» представила на суд общественности игровую систему **Flextron Extra CR**.

Рыцарь в серебряных доспехах

Компьютер облачен в серебряные «доспехи», производитель и модельный номер — **Thermaltake VB6430SNSE Swing**. Перед нами отлично сконструированная «башня» с парой тихих вентиляторов (спереди и сзади) и мощным блоком питания на 430 Вт. Спереди установлен мультимедийный кард-ридер и дополнительные разъемы вроде FireWire, USB и т.д. **Swing**, похоже, поглощает все шумы, ведь внутри находится стандартный кулер от **Intel** и видеокарта с шумным вентилятором.

Процессор **Core 2 Duo E6400** работает на скромной, казалось бы, частоте 2,13 ГГц, но это не мешает ему выдавать впечатляющие результаты. В качестве базы взяли плату на чипсете **Intel G965** от самой же **Intel**. Высокая стабильность и скорость гарантированы. Материнка поддерживает **DDR2**-память с частотами вплоть до 800 МГц, но в нашем случае мы имеем дело с **DDR2-667** общим объемом всего один гигабайт. Почему «всего»? Очень просто — уже сейчас 2 Гбайт ОЗУ дают существенный эффект (скорость загрузки уровней, количество FPS, плавность игрового процесса) в играх и не только, с выходом новых игр и **Windows Vista** докупить память придется в любом случае. Ну да ладно, на первое время хватит и того, что есть.

В современных системах на роль первой скрипки претендует не

только процессор — все активнее на себя тянет одеяло видеокарта. При выборе главное — баланс. Здесь ребята из «Ф-Центр» в общем-то не ошиблись и сделали ставку на **Radeon X1900 GT**. Эта мощная плата с поддержкой всех современных технологий обладает расширенной функциональностью — программно-аппаратным блоком **AVIVO**. Он берет на себя часть задач по кодированию и декодированию видео, существенно разгружая процессор.

Раз уж речь зашла о мультимедиа, то самое время поговорить и про жесткий диск. 300 Гбайт хватит на все случаи жизни, придется

постараться, чтобы забить его. Впрочем, любители музыки и кино, а также поклонники сериалов вроде «Симпсонов» и «Южного парка» с этой задачей справятся быстро. Расчистить пространство поможет DVD-резак **Pioneer DVR-111D**. Еще бы, ведь он умеет писать двухслойные DVD-диски.

Тестирование и заключение

Как мы и ожидали, **Flextron Extra CR** показал отличные результаты везде — будь то системные тесты или игровые. В такие требовательные игры, как **Prey** и **F.E.A.R.**, можно с комфортом играть на высоком разрешении и с полноэкранным сглаживанием.

Технические характеристики

Корпус	Thermaltake VB6430SNSE Swing (USB, FireWire, аудио, кард-ридер, 430 Вт)
Процессор	Intel Core 2 Duo E6400 (Socket 775, 2,13 ГГц, FSB 1066 МГц, 2 Мбайт)
Кулер	Стандартный
Материнская плата	Intel DG965RYCK (Intel G965, Socket 775, DDR2-800, PCIE, IDE, SATA, Sound, USB 2.0, FireWire, GbLAN, ATX)
Память	2x512 Мбайт Samsung DDR2 SDRAM 667 МГц
Видеокарта	Sapphire Radeon X1900 GT 256 Мбайт (PCIE x16, ATI Radeon X1900 GT)
Жесткий диск	Maxtor MaxLine III 7V300F0 300 Гбайт (SATA II, 16 Мбайт, 7200 об/мин)
Оптический привод	Pioneer DVR-111D (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW)
Звук	Встроенный кодек
Дополнительно	MS Windows XP Home Edition
Цена (руб)	35200

Игровые тесты

Far Cry 1.33 (Regulator)

Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
Max	114,6	98,7	91,4
Max + FSAA x2, AF x16	97,2	83,3	69,0

F.E.A.R. 1.05

Разрешение	1024x768	1280x960	1600x1200
Max	93	76	56
Max + FSAA x2, AF x16	81	65	45

Prey (Guru3D demo)

Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
Max	101,4	74,4	57,4
Max + FSAA x2, AF x16	83,0	59,7	45,7

Serious Sam 2 2.068.00 (Shield Generator28)

Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
Max	108,3	104,0	82,0
Max + FSAA x2, AF x16	88,7	65,3	50,0

Синтетические тесты

PCMark05 1.10

Overall		6048
CPU	Memory	HDD
5436	4654	5656
3DMark06 1.02		4565

Единственное упущение разработчиков — маловато оперативной памяти. На носу уже 2007 год, так что гигабайт ОЗУ это не серьезно для игровой системы. Но следует учитывать, что «Ф-Центр» старалась уложиться в определенную ценовую категорию, и ей это удалось — для своей конфигурации **Flextron Extra CR** стоит не так и много, а второй гигабайт можно и самому поставить.

Благодарим за предоставленный для тестирования компьютер компанию «Ф-Центр» (www.fcenter.ru).





Домашний интернет-центр
для Интернета
и цифрового ТВ
P-660HTW

Разведение Интернета в домашних условиях

Интернета в доме хватит всем. Настольному компьютеру в детской комнате, приставке для приема интерактивного телевидения в гостиной, беспроводному ноутбуку в кабинете... Интернет-центры P-660HT и P-660HTW компании ZyXEL объединяют в сеть всю домашнюю компьютерную технику и с помощью первоклассного встроенного модема ADSL2+ подключают ее к Интернету на скорости, достаточной даже для телевидения высокой четкости.

Цифровые фотографии, музыка и фильмы будут доступны в каждом уголке вашего дома, под надежной защитой от атак и кражи информации. Впервые для настройки безопасности и выхода в Интернет не нужно вдаваться в технические подробности или вызывать на дом специалиста. В любой точке России достаточно выбрать провайдера ADSL и тариф из списка, а все остальное за вас сделает уникальная технология ZyXEL NetFriend.

- Постоянное и надежное ADSL-соединение с Интернетом на скорости до 24 Мбит/с при свободном телефоне
- Подключение до трех компьютеров и ТВ-приставки с одновременным выходом в Интернет
- Полная поддержка интерактивного цифрового телевидения
- Настройка ADSL-услуг и безопасности домашней сети в считанные минуты
- Wi-Fi для беспроводных ноутбуков



Быстрая
настройка
NetFriend

Бесплатная горячая линия ZyXEL:
(495) 542-8929, 8 (800) 200-8929
omni.zyxel.ru

ZyXEL

BOSTON
www.boston.ru

POLARIS (495) 755-5557
ОЛДИ (495) 105-0700
НИКС (495) 974-3333
Сетевая Лаборатория (495) 500-0305
Старт Мастер (495) 783-4242
Ф ЦЕНТР (495) 472-6401, 105-6447
ИКС-КОМ (495) 7-999-669

ЮСН Компьютерс (495) 755-8202
Компьютерные Технологии и Сервис (8152) 478-181
Прага (846) 2701-701, 926-32-87
НЭТА (3832) 106-500
Владос (861) 210-1001
ДНС - Партнер Групп (4232) 499-071
Офисная техника (4212) 22-02-02



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Николай Арсеньев

Графические войны слегка утихли. Производители усиленно готовятся к выходу DirectX 10, полутно анонсируя новые видеокарты средней ценовой категории (на момент сдачи этой статьи они еще не добрались до прилавков). Intel потихоньку заполняет рынок процессорами серии Core 2 Duo, а AMD, похоже, окончательно перешла на Socket AM2. В свете всех этих событий мы обновили конфигурации компьютеров на любой вкус и кошелек.

Сами конфигурации подготовлены по ценам из прайс-листов www.ultracomp.ru, www.oidi.ru и pro.sunrise.ru.

Дешево и сердито (категория «Меньше \$700»). Эти компьютеры неплохо справятся с современными играми и подарят немало часов удовольствия от игры.

Позиции Socket AM2 с каждым днем только крепчают, многие, наверное, уже успели даже забыть про некогда популярные платформы Socket 754 и Socket 939. Время их не пожалело, как и сам изобретатель (AMD). Недорогой Sempron 3000+ под Socket AM2 станет отличным выбором для построения компьютера начального уровня, в перспективе его можно будет спокойно заменить на Athlon 64. У Intel здесь

не все так гладко, плата ECS 945PL-A (Intel 945P) процессоры серии Core 2 Duo не поддерживает, разве что стоит заменить простенький Celeron D 326 на двухядерный Pentium D. Осенью цены традиционно ползут вверх, и нам ничего не оставалось сделать, как перейти на чуть более слабую видеокарту GIGABYTE NX73T256P-RH 256 Мбайт (GeForce 7300 GT). Впрочем, этот выбор совсем неплох.

Если вам нужно больше процессорной мощности, мы предлагаем соответствующие варианты — под AMD поставить полноценный Athlon 64 3200+, а под Intel — полноценный двухядерный Pentium D 805.

Смерть тормозам (категория «Меньше \$1000»). Эти игровые системы представляют собой мощные компьютеры, на которых можно играть в современные игры и не задумываться об апгрейде в ближайший год.

В этой категории у нас все более или менее стандартно — свои места по праву отвоевали Athlon 64 3000+ и Pentium D 805, а также видеокарта на базе GeForce 7600 GS (на этот раз в версии от Palit, которая не имеет привычки завышать цену на свои продукты). Чтобы уложиться в ценовые ограниче-

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Core 2 Duo E6700 (Socket 775, 2,66 ГГц, FSB 1066 МГц, 4 Мбайт, BOX)	560,0
Кулер: Zalman CNPS 9500 AT (Socket 775, 1300-2650 об/мин)	55,0
Материнская плата: ASUS P5B Deluxe (Socket 775, Intel P965, DDR2-1066, PCIE, IDE, SATA RAID, Sound, USB 2.0, FireWire, eSATA, GbLAN, ATX)	230,0
RAM: Corsair XMS2 Twin2X2048-8500 DDR2 SDRAM PC2-8500 2x1024 Мбайт	320,0
Видеокарта: Sapphire Radeon X1900 XTX 512 Мбайт (PCIE, ATI Radeon X1900 XTX, DVI, TV, Retail)	500,0
HDD: Western Digital Raptor WD1500ADFD 2x150 Гбайт (SATA, 10000 об/мин, 16 Мбайт)	600,0
Оптический привод: NEC ND-4571A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	45,0
Дискковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	8,0
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeMusic (PCI, Retail)	110,0
Корпус: Thermaltake VC8000BWA Eureka FullTower (USB, FireWire, Audio, FAN, ATX)	180,0
Блок питания: Thermaltake Silent PurePower W0049RE (680 Вт, ATX, Retail)	130,0
Колонки: Creative GigaWorks ProGamer G500 (5x36 Вт сателлиты + 130 Вт сабвуфер)	260,0
Мышь: Logitech G5 Laser (2000 dpi, USB)	70,0
Клавиатура: Logitech G15 Retail (USB)	90,0
Монитор: NEC 20WGX2 (20 дюймов, 1680x1050, 6 мс)	720,0
Итого:	3878,0
Опция 1: ТВ-тюнер Behold TV Model 609 RDS	+90,0
Опция 2: ИБП IPPON SMART PROTECT Pro 2000VA (2000 вА)	+235,0
Со всеми наворотами:	4203,0

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Sempron 3000+ (Socket AM2, 1,6 ГГц, 256 Кбайт, OEM)	59,0
Кулер: Titan Data Cooler DC-K8A825Z (Socket 754/939/AM2, 2400 об/мин)	7,0
Материнская плата: Biostar NF4 AM2 (Socket AM2, NVIDIA nForce4, DDR2-800, PCIE, IDE, SATA RAID, Sound, USB, LAN, ATX)	88,0
RAM: Hynix DDR2 SDRAM PC2-5300 512 Мбайт	68,0
Видеокарта: GIGABYTE NX73T256P-RH 256 Мбайт (PCIE x16, NVIDIA GeForce 7300 GT, DVI, TV-Out, Retail)	105,0
HDD: Hitachi Deskstar 7K250 HSHDT722516DLA380 160 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	70,0
Оптический привод: Samsung-Toshiba SH-W162 (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, OEM)	38,0
Дискковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	8,0
Корпус: Foxconn TLA-481 MiddleTower (Audio, FAN, Airduct, USB, 300 Вт FSP, ATX)	50,0
Колонки: Microlab B73 (2x20 Вт)	35,0
Мышь: A4Tech X-708F-1 (800 dpi, USB + PS/2)	15,0
Клавиатура: Mitsumi Classic (PS/2)	10,0
Монитор: ViewSonic E70FSB (17 дюймов, 1600x1200)	145,0
Итого:	698,0
Замена 1: AMD Athlon 64 3200+ (Socket AM2, 2,0 ГГц, 512 Кбайт, BOX)	+46,0
Замена 2: ASUS EN7600GT/Silent/2DHT 256 Мбайт (PCIE x16, NVIDIA GeForce 7600 GT, 2x DVI, TV-out, Retail)	+135,0
Замена 3: Acer AL1716As (17 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	+95,0
Опция 1: Hynix DDR2 SDRAM PC2-5300 512 Мбайт	+48,0
Опция 2: ТВ/FM-тюнер AVerMedia AVerTV 505	+56,0
Опция 3: сетевой фильтр Defender DFS-805 (функция Master-Slave, 6 розеток)	+20,0
Со всеми наворотами:	1098,0

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Celeron D 326 (Socket 775, 2,53 ГГц, FSB 533 МГц, 256 Кбайт, OEM)	55,0
Кулер: Glacialtech Igloo 5055PWM (Socket 775, 800-3800 об/мин)	13,0
Материнская плата: ECS 945PL-A (Socket 775, Intel 945PL, DDR2-533, PCIE, SATA, Sound, USB, LAN, ATX)	85,0
RAM: Hynix DDR2 SDRAM PC2-5300 512 Мбайт	68,0
Видеокарта: GIGABYTE NX73T256P-RH 256 Мбайт (PCIE x16, NVIDIA GeForce 7300 GT, DVI, TV-Out, Retail)	105,0
HDD: Hitachi Deskstar 7K250 HSHDT722516DLA380 160 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	70,0
Оптический привод: Samsung-Toshiba SH-W162 (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, OEM)	38,0
Дискковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	8,0
Корпус: Foxconn TLA-481 MiddleTower (Audio, FAN, Airduct, USB, 300 Вт FSP, ATX)	50,0
Колонки: Microlab B73 (2x20 Вт)	35,0
Мышь: A4Tech X-708F-1 (800 dpi, USB + PS/2)	15,0
Клавиатура: Mitsumi Classic (PS/2)	10,0
Монитор: ViewSonic E70FSB (17 дюймов, 1600x1200)	145,0
Итого:	697,0
Замена 1: Intel Pentium D 805 (Socket 775, 2,66 ГГц, FSB 533 МГц, 2x1 Мбайт, OEM)	+51,0
Замена 2: ASUS EN7600GT/Silent/2DHT 256 Мбайт (PCIE x16, NVIDIA GeForce 7600 GT, 2x DVI, TV-out, Retail)	+135,0
Замена 3: Acer AL1716As (17 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	+95,0
Опция 1: Hynix DDR2 SDRAM PC2-5300 512 Мбайт	+48,0
Опция 2: ТВ/FM-тюнер AVerMedia AVerTV 505	+56,0
Опция 3: сетевой фильтр Defender DFS-805 (функция Master-Slave, 6 розеток)	+20,0
Со всеми наворотами:	1102,0

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 3000+ (Socket AM2, 1,8 ГГц, 512 Кбайт, BOX)	90,00
Кулер: Foxconn NBT-СМАК81Н-С (Socket 754/939/940/AM2, 2000 об/мин)	12,00
Материнская плата: MSI K9N Neo-F (Socket AM2, NVIDIA nForce550, DDR2-800, PCIE, IDE, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	85,0
RAM: Hynix DDR2 SDRAM PC2-5300 2x512 Мбайт	136,0
Видеокарта: Palit GeForce 7600 GS 256 Мбайт (PCIE, NVIDIA GeForce 7600 GS, DVI, TV-out, Retail)	135,0
HDD: Hitachi Deskstar 7K250 HSHDT722516DLA380 160 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	70,0
Оптический привод: NEC ND-4571A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	45,0
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	8,0
Корпус: InWin IW-S506T MiddleTower (Airduct, Fan, Audio, 350 Вт, ATX)	65,0
Колонки: SVEN MA-332 (2x20 Вт)	60,0
Мышь: A4Tech X-750BF Laser (2500 dpi, USB + PS/2)	25,0
Клавиатура: A4Tech KLS-23MU (USB + PS/2, USB Hub)	13,0
Монитор: BenQ FP71G+ (17 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	240,0
Итого:	984,0
Замена 1: AMD Athlon 64 X2 3800+ (Socket AM2, 2,0 ГГц, 2x512 Кбайт, BOX)	+120,0
Замена 2: Sapphire Radeon X1800 GT02 512 Мбайт (PCIE, ATI Radeon X1800 GT0, 2x DVI, VIVO, Retail)	+155,0
Замена 3: BenQ FP93GX (17 дюймов, 1280x1024, 2 мс)	+130,0
Опция 1: ТВ/FM-тюнер AVerMedia AverTV 505	+56,0
Опция 2: ИБП SVEN Power Pro 800 (800 вА)	+95,0
Со всеми наворотами:	1540,0

ния, пришлось перейти на жесткий диск с меньшей емкостью (на 160 Гбайт), а также поставить кулеры попроще — **Foxconn NBT-СМАК81Н-С** для AMD и **GlacialTech Igloo 5071** для Intel.

Корпус заменили на классическую модель **IW-S506T** от **InWin**. Благо с периферией все осталось по-прежнему, только еще лучше — на месте мышь **A4Tech X-750BF Laser**, клавиатура теперь **KLS-23MU** от той же компании. Интересно она тем, что обладает встроенным USB-портом, а также аудиоразъемами под гарнитуру. Очень удобно и никуда не надо тянуться.

Займи, но купи (категория «Больше \$1000»). Здесь подобрали тяжеловесы с быстрыми

процессорами и производительными видеокартами.

Здесь можно расслабиться. Необязательно сильно экономить, главное — построить сбалансированную и мощную систему. И это у нас получилось. Берем за основу шустрый **Athlon 64 3200+**, добавляем тихий, но очень эффективный кулер **Scythe Katana Cu**, современную видеокарту **Sapphire Radeon X1800 GT02 512 Мб** и (для полного счастья) гигабайт оперативной памяти. В случае с Intel наш выбор падает на все тот же процессор **Pentium D 805** и дорогую материнскую плату **ASUS P5B**. Она построена на чипсете **Intel P965**, совместима с **Core 2 Duo** и обладает отличным разгонным потен-

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ Intel

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Pentium D 805 (Socket 775, 2,66 ГГц, FSB 533 МГц, 2x1 Мбайт, OEM)	105,0
Кулер: GlacialTech Igloo 5071 (Socket 775, 2800 об/мин)	12,0
Материнская плата: ECS 945PL-A (Socket 775, Intel 945PL, DDR2-553, PCIE, SATA, Sound, USB, LAN, ATX)	84,0
RAM: Hynix DDR2 SDRAM PC2-5300 2x512 Мбайт	136,0
Видеокарта: Palit GeForce 7600 GS 256 Мбайт (PCIE, NVIDIA GeForce 7600 GS, DVI, TV-out, Retail)	135,0
HDD: Hitachi Deskstar 7K250 HSHDT722516DLA380 160 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	70,0
Оптический привод: NEC ND-4571A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	45,0
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	8,0
Корпус: InWin IW-S506T MiddleTower (Airduct, Fan, Audio, 350 Вт, ATX)	65,0
Колонки: SVEN MA-332 (2x20 Вт)	60,0
Мышь: A4Tech X-750BF Laser (2500 dpi, USB + PS/2)	25,0
Клавиатура: A4Tech KLS-23MU (USB + PS/2, USB Hub)	13,0
Монитор: BenQ FP71G+ (17 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	240,0
Итого:	998,0
Замена 1: Intel Pentium D 945 (Socket 775, 3,4 ГГц, FSB 800 МГц, 2x2 Мбайт, BOX)	+145,0
Замена 2: Sapphire Radeon X1800 GT02 512 Мбайт (PCIE, ATI Radeon X1800 GT0, 2x DVI, VIVO, Retail)	+155,0
Замена 3: BenQ FP93GX (17 дюймов, 1280x1024, 2 мс)	+130,0
Опция 1: ТВ/FM-тюнер AVerMedia AverTV 505	+56,0
Опция 2: ИБП SVEN Power Pro 800 (800 вА)	+95,0
Со всеми наворотами:	1579,0

циалом. Плата **Biostar TForce550** под AMD не менее звездная и послужит вам хорошую службу.

Всю эту начинку мы предлагаем упаковать в стильный корпус **Sunbeam TRIO** с блоком питания на 400 Вт. Не стоит забывать и про звук — встроенные аудиокордеки неплохо справляются со своей задачей, но все же никогда не смогут стать равноценной заменой **Creative Sound Blaster AUDIGY 4**, особенно в играх.

Тебя я видел во сне (Цена не ограничена). Мечтать не вредно...

Core 2 Duo пришел всерьез и надолго, как в свое время это сделали **Athlon 64 X2** и **FX**. Наш выбор — процессор **Core 2 Duo E6700** в паре с **ASUS P5B Deluxe**. Deluxe-версия платы от-

личается от обычной наличием дополнительных контроллеров и расширенным комплектом поставки, все это станет приятным дополнением к столь мощной системе. Объем оперативной памяти? Конечно же, два гигабайта, не меньше! За обработку графики отвечает **Sapphire Radeon X1900 XTX** с 512 Мб на борту. Видеокарта **GeForce 7950 GX2** — вещь любопытная, но на практике, увы, не так хороша.

Все остальное по высшему разряду — мощная акустика от **Creative**, большой широкоформатный ЖК-монитор от **NEC**, великолепные мышка и клавиатура G-серии от **Logitech**. На выходе получаем не компьютер, а мечту любого геймера.

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 3200+ (Socket AM2, 2,0 ГГц, 512 Кбайт, BOX)	100,0
Кулер: Scythe Katana Cu (Socket 370/478/775/462/754/939, 1200-2500 об/мин)	30,0
Материнская плата: Biostar TForce550 (Socket AM2, NVIDIA nForce 550, DDR2-800, PCIE, IDE, SATA, Sound, USB, GbLAN, ATX)	110,0
RAM: Hynix DDR2 SDRAM PC2-5300 2x512 Мбайт	136,0
Видеокарта: Sapphire Radeon X1800 GT02 512 Мбайт (PCIE, ATI Radeon X1800 GT0, DVI, VIVO, Retail)	290,0
HDD: Seagate Barracuda 7200.10 ST3250820AS 250 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мбайт)	105,0
Оптический привод: NEC ND-4571A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	45,0
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	8,0
Звуковая карта: Creative Sound Blaster AUDIGY 4 (PCI, OEM)	50,0
Корпус: Sunbeam TRIO MiddleTower (USB, FireWire, Audio, 400 Вт, ATX)	100,0
Колонки: Microlab PRO-3 (2x45 Вт, пульт)	130,0
Мышь: Logitech MX400 Laser Mouse (USB + PS/2)	43,0
Клавиатура: Microsoft Digital Media (USB + PS/2)	23,0
Монитор: BenQ FP93GX (19 дюймов, 1280x1024, 2 мс)	360,0
Итого:	1530,0
Замена 1: AMD Athlon 64 X2 4600+ (Socket AM2, 2,4 ГГц, 2x512 Кбайт, BOX)	+200,0
Замена 2: Leadtek PX7900GTX-TDH512 512 Мбайт (PCIE, NVIDIA GeForce 7900 GTX, 2x DVI, TV, Retail)	+210,0
Замена 3: Patriot PSD22G800K DDR2 SDRAM PC2-6400 2x1024 Мбайт	+144,0
Опция 1: ТВ-тюнер Behold TV Model 609 RDS	+90,0
Опция 2: ИБП IPPON SMART Power Pro 2000VA (2000 вА)	+130,0
Со всеми наворотами:	2304,0

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! Intel

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Pentium D 805 (Socket 775, 2,66 ГГц, FSB 533 МГц, 2x1 Мбайт, OEM)	105,0
Кулер: Scythe Katana Cu (Socket 370/478/775/462/754/939, 1200-2500 об/мин)	30,0
Материнская плата: ASUS P5B (Socket 775, Intel P965, DDR2-800, PCIE, SATA RAID, Sound, USB, GbLAN, ATX, Retail)	180,0
RAM: Hynix DDR2 SDRAM PC2-5300 2x512 Мбайт	136,0
Видеокарта: Sapphire Radeon X1800 GT02 512 Мбайт (PCIE, ATI Radeon X1800 GT0, DVI, VIVO, Retail)	290,0
HDD: Seagate Barracuda 7200.10 ST3250820AS 250 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мбайт)	105,0
Оптический привод: NEC ND-4571A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	45,0
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	8,0
Звуковая карта: Creative Sound Blaster AUDIGY 4 (PCI, OEM)	50,0
Корпус: Sunbeam TRIO MiddleTower (USB, FireWire, Audio, 400 Вт, ATX)	100,0
Колонки: Microlab PRO-3 (2x45 Вт, пульт)	130,0
Мышь: Logitech MX400 Laser Mouse (USB + PS/2)	43,0
Клавиатура: Microsoft Digital Media (USB + PS/2)	23,0
Монитор: BenQ FP93GX (19 дюймов, 1280x1024, 2 мс)	360,0
Итого:	1605,0
Замена 1: Intel Core 2 Duo E6300 (Socket 775, 1,86 ГГц, FSB 1066 МГц, 2 Мбайт, OEM)	+145,0
Замена 2: Leadtek PX7900GTX-TDH512 512 Мбайт (PCIE, NVIDIA GeForce 7900 GTX, 2x DVI, TV, Retail)	+210,0
Замена 3: Patriot PSD22G800K DDR2 SDRAM PC2-6400 2x1024 Мбайт	+144,0
Опция 1: ТВ-тюнер Behold TV Model 609 RDS	+90,0
Опция 2: ИБП IPPON SMART Power Pro 2000VA (2000 вА)	+130,0
Со всеми наворотами:	2324,0



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru



После установки Windows XP SP2 мой DVD-RW-привод стал определяться как SCSI-устройство. При попытке записать диск выдается сообщение «КОМАНДА SCSI ОТМЕНЕНА», а достигнув 1%, запись останавливается.

Проблема заключается в том, что Windows установила на ваш привод неверные драйвера. Это могло стать следствием неправильной перепрошивки привода. Есть как минимум три решения проблемы.

Первое — попробуйте снизить скорость записи. Из-за неправильных драйверов система, возможно, пытается начать запись на скорости, заметно превышающей возможности привода.

Второе — переустановите драйвер привода. Для этого нажмите правой кнопкой мыши на **Мой компьютер** → **Свойства** → **Оборудование** → **Диспетчер устройств**, найдите свой привод и удалите его. В пункте меню «Действия» выберите «Обновить конфигурацию оборудования». Система найдет ваш привод и предложит установить для него драйвер. Рекомендуем предварительно скачать драйвера с официального сайта производителя, в крайнем случае — можно предоставить право выбора операционной системе. Если ничего после этого не изменилось, попробуйте поменять IDE-канал, на котором у вас стоит DVD: откройте системный блок и подсоедините его к другому IDE-шлейфу или «повесьте» на другой разъем на том же шлейфе. Повторите процедуру переустановки драйвера.

Если же и это не помогло, то, возможно, стоит перепрошить привод. Во-первых, вам нужно скачать саму прошивку. Для этого зайдите на официальный сайт производителя привода и скачайте нужную прошивку. После выключите компьютер, отключите все устройства, висающие на том же шлейфе, что и проблемный привод. Включите компьютер, закройте лишние приложения, в частности антивирусы, и запустите программу для прошивки, далее следуйте инструкциям. После окончания процесса выключите компьютер, подключите обратно все устройства в системном блоке, включайте компьютер и переустанавливайте драйвер для привода — должно помочь.



При загрузке высвечивается сообщение с надписью «не найден файл boot.ini». Подскажите, что это значит и как устранить проблему.

Это значит, что в корневом каталоге диска, с которого ведется загрузка, отсутствует файл **boot.ini**, содержащий информацию о списке установленных операционных систем на компьютере и то, какая система грузится по умолчанию.

Наша цель — восстановить утерянный файл **boot.ini**. Для этого понадобится загрузочная дискета или диск. Загрузитесь с дискеты или диска в корневом каталоге диска, с которого происходит загрузка системы (обычно это C:), и создайте файл **boot.ini**. Откройте его и впишите следующее:

```
[boot loader]
timeout=30
default=multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)\WINDOWS
[operating systems]
multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)\WINDOWS="Microsoft
Windows XP Professional RU" /execute=optin /fastdetect /noguiboot /NOPAE
```

Блок **[boot loader]** служит для задания параметров загрузки ОС. Параметр **timeout** определяет время, в течение которого пользователь выбирает нужную ОС для загрузки.

Параметр **default** определяет операционную систему, которая будет загружаться по умолчанию.

В секции **[Operation Systems]** находятся сведения обо всех установленных ОС.

multi(0) — порядковый номер адаптера, с которого осуществляется

загрузка. Он всегда имеет значение 0.

disk(0) — всегда равен 0. Для большинства BIOS.

rdisk(n) — порядковый номер жесткого диска, с которого осуществляется загрузка. От 0 до 3.

partition(n) — порядковый номер раздела жесткого диска, с которого загружается ОС. Нумерация начинается с 1.



Помогите мне! При включении компьютера появляется ошибка «cli.exe: ошибка при инициализации приложения (0xc0000135)», а затем ошибка «CLI.exe: ошибка при инициализации приложения (0xc0000135)».

Данное сообщение свидетельствует о неполадках в работе драйвера **Catalyst** от компании **ATI**. Catalyst — это не только драйвер, в его состав входит множество дополнительных утилит. Ошибка вызвана тем, что **Catalyst Control Center** не может инициализироваться из-за отсутствия пакета **.NET Framework 2.0** (для версий Catalyst старше 4.8) на вашем компьютере.

Выхода из этой проблемы два — либо установить **.NET Framework 2.0**, либо отказаться от **Catalyst Control Center**.

.NET Framework 2.0 можно скачать с сайта **Microsoft** либо установить с нашего диска (раздел «Софт» → «Игроманский стандарт»). Если же вам не хочется устанавливать Framework, то при установке Catalyst снимите галочку с пункта **Catalyst Control Center** — правда, в этом случае вы лишитесь панели управления видеокартой.



У меня трагедия: компьютер не видит жесткого диска. Когда я включаю машину, винчестер начинает щелкать. Раньше такого не было. Можно ли как-нибудь сохранить информацию на нем?

Скорее всего, ваш жесткий диск отошел в мир иной. Щелчки свидетельствуют о том, что контроллер заставляет считывающую головку двигаться хаотично. Программным путем данную проблему вряд ли можно исправить, единственный способ оживить винчестер — замена контроллера. Возможно, в сервисном центре вам смогут помочь, но дешевле купить новый винчестер.

Если же информация на старом жестком диске для вас крайне важна, можно попробовать восстановить потерянную информацию. Здесь вам помогут специалисты того же сервис-центра или специализированного центра восстановления.



Когда я захожу в «Пуск» → «Панель управления» → «Администрирование» → «Локальная политика безопасности», возникает сообщение: «Ошибка инициализации оснастки. Имя: Редактор объектов групповой политики CLSID:{8FC0B734-A0E1-11D1-A7D3-0000F87571E3}».

Возможно, это связано с отсутствием какой-то из переменных среды. Для того чтобы добавить или изменить переменную среды, нужно пройти по адресу **Мой компьютер** → **Свойства** → **Дополнительно** → **Переменные среды** и среди системных переменных найти «**PATH**». Нажмите «**Изменить**» и, не удаляя уже написанного, добавьте **%SystemRoot%\system32;%SystemRoot%;%SystemRoot%\system32\Wbem**.

Попробуйте выполнить проверку и восстановить системные файлы. Зайдите в меню **Пуск** → **Выполнить** и впишите в появившемся окне **sfc.exe /scannow**. Перезагрузите компьютер. Если и это не помогло, переустановите операционную систему поверх уже установленной в режиме обновления.



Когда я захожу в систему, появляется классическое окно ввода имени и пароля. Так вот, как его убрать и включить экран приветствия с быстрым переключением пользователей?

Для того чтобы переключиться к «неклассическому» режиму входа в систему, зайдите в **Пуск → Настройка → Панель управления**. Откройте меню «Учетные записи пользователей», в списке заданий выберите «Изменение входа пользователей в систему». Установите галочки на оба пункта. Первый пункт меняет способ входа в систему, второй разрешает быстрое переключение пользователей, то есть позволяет начать несколько сеансов одновременно.



У меня проблема. Каждый раз, как я включаю компьютер, появляется ошибка: «No language support detected!». Насколько я понял, это связано с DAEMON Tools, так как началось все после установки новой версии этой программы.

Эта ошибка действительно связана с DAEMON Tools. Она возникает, если вы некорректно удалили DAEMON Tools из системы, а потом установили снова, либо воспользовались каким-либо чистильщиком реестра и удалили из него нужную запись.

Начните исправление ошибки с удаления DAEMON Tools, затем установите программу версии не ниже 4.0. Все должно заработать нормально. Если вам важна именно версия DAEMON Tools, нужно деинсталлировать ее снова и установить нужный вам релиз.



При загрузке компьютера высвечивается надпись: «NTLDR is missing. Press Ctrl+Alt+Del to restart». При этом систему загрузить так и не удалось...

Система не может найти загрузчик. Необходимо воспользоваться загрузочным диском или дискетой и ввести в командной строке **fixboot**. Это должно восстановить все файлы, необходимые для загрузки системы, в том числе и **ntldr**.

Такой способ, однако, срабатывает не всегда, но выход есть — загрузите ОС с другого жесткого диска или подключите свой винчестер к другому компьютеру, скопируйте из корневого каталога диска с рабочей операционной системой файлы **ntldr** и **NTDETECT.com**.

Если восстановление файлов не помогло, то, возможно, у вас полетела **MBR**. За этой аббревиатурой скрывается **Master Boot Record** — запись (программный код и данные), которая загружается в оперативную память с винчестера и обеспечивает идентификацию логических разделов на нем, определяет активный раздел и загружает из него **Boot Record**, отвечающую за запуск операционной системы.

Общие рекомендации: проверьте физическое состояние винчестеров специальной утилитой, желательно с сайта-производителя жесткого диска. Если дело в **MBR**, то эта же программа должна поправить сбитую загрузочную запись. В крайнем случае — делайте полное форматирование винчестера.



Что такое Physical Address Extension (PAE), с чем его едят и как его включить?

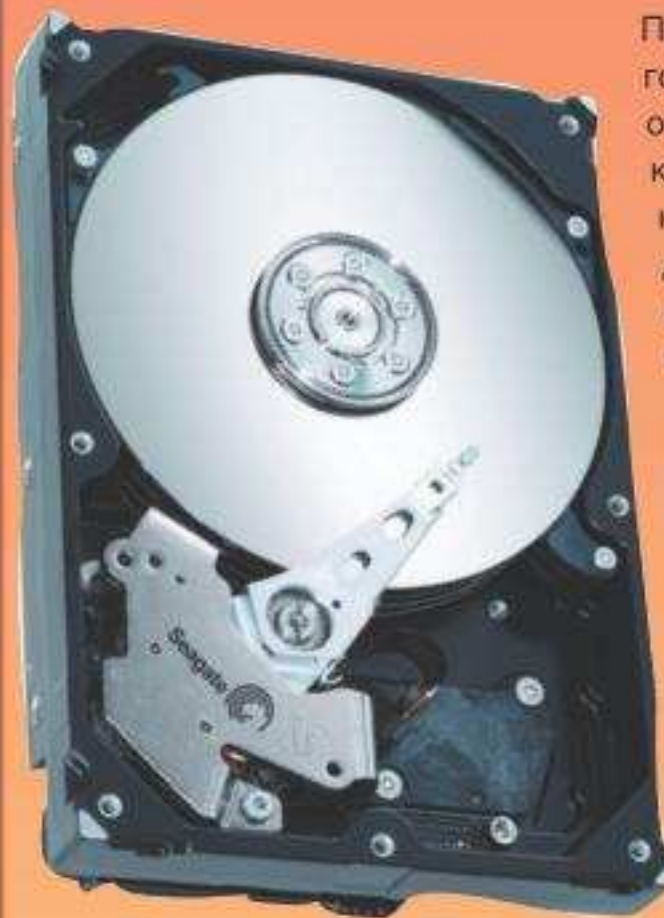
Так как 32-битная архитектура могла адресовать максимум 4 Гб оперативной памяти, нужен был способ для обхода этого ограничения. Решение нашли — расширили базовый адрес сегмента до 36 бит, что позволило адресовать до 128 Гбайт памяти. **PAE** позволяет процессу использовать более 2 Гб оперативной памяти.

Чтобы включить поддержку **PAE**, необходимо подправить файл **boot.ini**. Это обычный текстовый файл, имеющий блочную структуру. Откройте его и отыщите блок **[operating systems]**. В нем рядом со строкой инициализации операционной системы нужно дописать ключ **/PAE**. Пример:

[operating systems]

multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)\WINDOWS="Microsoft Windows XP Professional RU" /execute=optin /fastdetect /noguiboot /PAE

СОВЕТ МЕСЯЦА



Проблема выбора жесткого диска порой стоит очень остро. Приходится решать, какой из параметров важнее: репутация производителя, объем, размер кэша, скорость шпинделя, интерфейс подключения или просто цена.

В первую очередь стоит определиться с объемом. Во многих случаях этот параметр и определяет стоимость жесткого диска. Оптимальный объем современного винчестера — 250/300/320 Гб.

Большинство современных моделей оснащают кэш-памятью

объемом 8 Мб, старшие — вдвое большим объемом (16 Мб). В большинстве случаев скорость шпинделя равна 7200 об/мин, но попадаются и более медленные версии — 5400 об/мин. Они, конечно, очень тихие, но заметно медленнее. Есть одна уникальная в своем роде серия винчестеров — **Raptor** от **WD**. Скорость шпинделя у них составляет 10 000 об/мин, для классических IDE/SATA-моделей это рекорд (про SCSI умолчим). Такая скорость позволяет обеспечить непревзойденную производительность, минусы — высокая цена и шумность работы.

Интерфейс SATA пока еще не окончательно вытеснил IDE, но вот-вот это сделает. Его преимущества очевидны — большая пропускная способность, компактные разъемы и кабели, возможность поддержки горячего подключения. IDE-модели будут еще долго существовать, но за ними нет будущего.

Несомненным лидером рынка является **Seagate**, следом за ней идут **Western Digital**, **Maxtor**, **Samsung**, **Hitachi** и **ExcelStor**. На наш взгляд, Seagate и Western Digital по праву занимают свои места и их продукция действительно стоит внимания. А Maxtor... Seagate купила Maxtor, вот и все.



В системных требованиях некоторых игр вижу такую надпись (например): «Видеокарта: GeForce 2 и выше (кроме GeForce 4 MX)». Чем она так отличается от других?

Дело в том, что большинство современных игр требуют от видеокарты поддержки шейдеров. «Шейдер» (Shader) в переводе означает «затенение» или «тип затенения». Он представляет собой материал, накладываемый на поверхность модели для придания ей желаемого вида. Объекты в играх являют собой каркас, на который наложены текстуры, которые для каркаса то же самое, что для нас с вами кожа. Текстура без затенения будет выглядеть в большинстве случаев ненатурально (особенно в динамике), но если задать ей тип затенения (глянцевидности, подсветки, яркости, рассеивания световых потоков, трассировки, отражения, типа отражения, поглощения света, шероховатости и много чего еще), то мы получим физически правдоподобный материал, цвет, поверхность.

Так вот, в видеокартах серии **GeForce 4 MX** отсутствует аппаратная поддержка шейдеров, что и делает ее непригодной для многих игр. ■

Вопросы по SMS

Отныне и на веки вечные вы сможете задавать нам свои вопросы не только по электронной почте, но и по SMS. Свои сообщения шлите на номер 1121 с префиксом «hard» (то есть в начале сообщения вы должны ввести слово «hard» без кавычек и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого SMS — 10 центов.

Практика

ФОТО НА ПАМЯТЬ СОЗДАЕМ СВОЙ ЦИФРОВОЙ АЛЬБОМ

Когда на жестком диске накапливаются тысячи картинок самой разной тематики, волей-неволей возникает вопрос: как все это организовать? Можно, конечно, аккуратно разложить файлы по каталогам, но от необходимости искать нужные изображения среди десятков папок это не избавит. Да и показывать друзьям фотографии будет не очень удобно. Облегчить процесс каталогизации призваны программы-альбомы.

ПОЛОЧКИ ДЛЯ РАСКЛАДЫВАНИЯ

Первой такой программой, попавшейся нам на глаза, стала **AntWorks FotoAlbum**. За скромно оформленным окошком кроется настолько богатая возможностями утилита, что просто диву даешься, как обманчиво может быть первое впечатление. Фотографии можно разложить по альбомам и присвоить каждой из них текстовый и голосовой комментарий, а к комментарию прикрепить любой объект — например видеоролик. Под рукой и все необходимые инструменты: пакетное переименование картинок, эффекты, цветовая коррекция, изменение размера. Само собой, есть и поиск по альбомам.

Функций просмотра фотографий тоже хватает: ручной (то есть как в обычных просмотрщиках), слайд-шоу с поддержкой 150 эффектов перехода от одного изображения к другому (да еще с музыкой) и HTML-галерея. Последняя создается по шаблону (на нашем диске вы найдете все шаблоны, доступные на момент написания статьи) и представляет собой набор страничек, готовых к загрузке в интернет. Работать **FotoAlbum** может прямо с компакт-диска, без инсталляции. В специальном файле при желании можно прописать параметры автозапуска с показом выбранных альбомов (подробнее смотрите в справке, она на русском языке).

Несмотря на все достоинства, идеальным инструментом для каталогизации изображений **FotoAlbum** не назовешь. Да, у нее есть много интересных возможностей, но некоторым этого может быть недостаточно. В таком случае обратите внимание на **PicaJet**. Существуют две версии программы: платная и бесплатная (на нашем DVD вы найдете обе). В бесплатной многое урезано, но, к счастью, оставлено самое главное: разбивка картинок по категориям, создание галерей и пакетная обработка изображений. В платной версии расширены функции поиска и сортировки, поддерживается запись альбомов на CD/DVD и доступны несколько дополнительных шаблонов для веб-галерей.

Перечисленное выше — лишь основные возможности программы. Дополнительных же так много, что голова кругом идет. Все перечислять не будем (слишком много места займет). Отметим лишь одну очень удобную вещь: мгновенное изменение размера эскизов нажатием плюса или минуса на клавиатуре. Такого мы нигде раньше не видели — обычно приходится лезть в настройки, а тут все делается на лету.

Остальное уже на любителя: наблюдение за папками, защита альбомов паролем, фильтры всякие... Ну, вы поняли, да?

iWebAlbum намного проще двух предыдущих утилит, но и назначение у нее другое: создание веб-альбомов по шаблону. Шаблонов, кстати, всего два, и больше нам найти не удалось. Но, в принципе, и эти вполне сгодятся. Процесс создания альбома так же прост, как и в **FotoAlbum**, вот только настроек поменьше: нет возможности указать параметры картинки (разрешение, размер и т. п.) рядом с эскизом, да к тому же у эскизов не сохраняются пропорции изображений (все они становятся квадратными), что немного смазывает общее впечатление. Зато прямо в галерее есть слайд-шоу, благодаря чему просмотр становится комфортнее (не надо постоянно щелкать мышкой). Основные картинки (которые появляются при клике по эскизу) либо пережимаются, либо остаются неизменными. В общем, если вам надо быстро и без лишних заморочек создать собственную HTML-галерею, то **iWebAlbum** подойдет для этого как нельзя лучше.

Немного больше умеет **Porta**. Здесь можно сделать приветственную страничку (ставится перед галереей), добавить каждому изображению основной (отображается рядом с картинкой) и дополнительный (появляется при наведении курсора) комментарий, наклеивать ватермарки (прозрачный текст) и настроить размеры эскизов и основных картинок.

Но не все так радужно, есть у программы два недостатка. Первый — она не видит рисунки дальше указанного каталога (то есть в дочерние папки не заглядывает), поэтому перед созданием галереи придется вручную свалить нужные файлы в одно место. И второй — галереи у нее не разбиваются на страницы. Все эскизы загружаются разом, даже если их 1000 штук. Модемщикам такой подход к делу точно не понравится, хотя для просмотра галереи у себя на компьютере это весьма удобно.

Есть среди разработчиков подобных утилит и фантазеры. Создатели **MediaTicker** не стали заморачиваться с галереями и альбомами, а вынесли коллекцию картинок прямо на «Рабочий стол». При запуске программы на краю экрана появляется полоска, где прокручиваются изображения из выбранного каталога. Заметили что-то интересное? Наводите курсор на картинку, щелкайте мышкой — и вот она уже показывается во весь рост. Файл можно тут же распечатать, послать по электронной почте или установить в качестве обоев.

MediaTicker отличается врожденной скромностью: она не пытается отображать ресурсы у других приложений (разве что 20 Мб оперативки съедает). Во время загрузки эскизов программа, правда, подвисает, но по-прежнему не нагружает процессор.

■ ■ ■

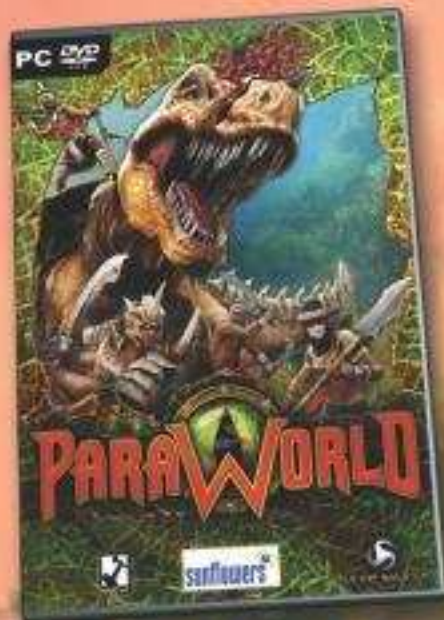
Этими пятью утилитами дело не ограничивается. Подобных программ — сотни, если не тысячи. Принцип работы у всех одинаков, зато цена обычно кусается. Мы же сделали подборку из действительно хороших бесплатных программ, которые помогут держать вашу фотоколлекцию в чистоте и порядке. Все упомянутые в статье утилиты, как обычно, ждут не дожудят вас **на нашем DVD** в разделе «Софт». ■



МИР, ГДЕ ДИНОЗАВРЫ НЕ ВЫМЕРЛИ

PARAWORLD ОБЕЩАЕТ СТАТЬ ПРОРЫВОМ
В ЖАНРЕ RTS, ГДЕ УЖЕ ДАВНО
НАБЛЮДАЕТСЯ ЗАСТОЙ.

PC ИГРЫ



PARAWORLD



ParaWorld © 2006 от SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. SUNFLOWERS и ParaWorld являются зарегистрированными торговыми марками компании SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. Все логотипы или названия являются зарегистрированными торговыми марками соответствующих владельцев. © SUNFLOWERS, 2006г. Все права защищены.
Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ЗАО «Новый Диск», www.nd.ru, 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, тел.: (495) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru, Заказ дисков по тел.: (495) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru.
Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8 (050) 336-73-73, 8 (0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

КИНО БУДЕТ! КОДИРУЕМ ВИДЕО СВОИМИ РУКАМИ

Давайте представим себе такую гипотетическую ситуацию: есть CD-болванка или флэшка, и есть цифровая камера с отснятым материалом или любой видеофайл на жестком диске. Причем второе никак не желает влезать на первое. Что делать? Особенно остро этот вопрос встает, если о сжатии видео вы не знаете вообще ничего.

Вокруг полно «однокнопочных» программ, которые обещают нам без лишних заморочек закодировать кино в наилучшем виде. Проблем тут две: платность таких программ и отсутствие контроля за качеством конечной видеозаписи. Из хорошего и бесплатного вспоминается разве что **Auto Gordian Knot** (его мы выкладывали в прошлом номере).

Мы же пойдем другим путем: овладеем основами кодирования, узнаем, чем отличаются друг от друга основные кодеки, и в конце концов закодируем видео своими силами и только с помощью бесплатных программ.

ИКСВИДИВИКС

Перво-наперво познакомимся с нашим основным инструментом: программой **VirtualDub** (лежит на нашем DVD вместе с русификатором). Она по праву считается самой лучшей бесплатной утилитой для редактирования видео. Но редактировать мы сегодня практически ничего не будем, а используем ее в качестве посредника между исходным видеофайлом и выбранным кодеком.



Налюбовавшись на невзрачный интерфейс и полазив по малопонятным менюшкам, отложим VirtualDub в сторонку и обратим наш взор на кодеки. Кодек (составное слово от кодер/декодер) — это, по сути, программа, умеющая сжимать (кодировать) и расшифровывать (декодировать) сжатые файлы.

Основных кодеков три: **DivX**, **XviD** и **x264**. Строго говоря, x264 не является кодеком, так как умеет только сжимать видео. То есть x264 — кодер. Для расшифровки сжатого им видео понадобится сторонний декодер, например, **FFDShow**. Устанавливается эта штука, как обычная программа (когда потребуют выбрать поддерживаемые видеокодеки, не забудьте указать H.264), после чего любой медиапроигрыватель будет использовать его по умолчанию. Для удобства мы тоже будем называть x264 кодеком.



Чем же отличаются эти кодеки друг от друга? DivX славится тем, что практически не искажает цвета исходного видео при кодировании. Также DivX хорошо справляется со статичными сценами. Большой минус кодека —

очень уж медленное кодирование.

XviD — проект с открытым исходным кодом. Раньше от него все воротили нос, потому что разрабатывался он разными людьми и разные версии кодека были несовместимы друг с другом. С выходом финальной (до этого были лишь беты) версии XviD эта кутерьма прекратилась, и теперь кодек соответствует всем необходимым стандартам. Основных же плюсов у него два: очень и очень приличная скорость работы и отличное (местами лучшее, чем у DivX; особенно это заметно на динамических сценах) качество изображения. Минус — иногда чуть искаженные цвета, но это не критично. Именно этот кодек мы будем осваивать, потому как он лучше всего подходит для домашнего кодирования видео (быстрый, качественный, совместимый со всеми декодерами). Но полученные знания можно с успехом применять при настройке любых кодеков, благо они очень похожи.

Наконец, x264 соответствует стандарту H.264 (предыдущие два — H.263). Объяснять, что это такое, мы сейчас не будем, важно только знать одну простую вещь: этот кодек дает просто сногшибательное качество картинки, но и ресурсы кушает будь здоров. При одних и тех же значениях битрейта (о битрейте мы расскажем чуть позже) x264 на целую голову выше своих конкурентов. Поэтому его можно использовать и при кодировании видео с малым битрейтом для просмотра на портативных устройствах (при условии, что они поддерживают этот стандарт). Если же кино будет смотреться на компьютере, то использовать кодек нецелесообразно — разница между тем же XviD и x264 на высоких битрейтах не заметна.

ПРАКТИКА

Ладно, хватит языком молоть, пора переходить к делу. Запускайте VirtualDub и открывайте в нем нужный видеофайл. Если файла у вас нет (он на видеокамере), то предварительно видео нужно скопировать на жесткий диск. Выберите в меню «Файл» → «Захватить AVI...» — появится окно захвата. Тут все элементарно: надо только выбрать устройство из списка и указать, куда сохранять кино. По окончании процесса получим файл огромного размера. С ним и будем работать.

Когда все сделаете, открывайте файл в VirtualDub. Первым делом надо узнать его основные параметры. Выберите «Файл» → «Информация о файле». В появившемся окошке нас интересуют строки «Скорость передачи данных» для видео и звука (рис. 1).

Это и есть битрейт. Он показывает, какой объем информации используется для сжатия

одной секунды видео или звука. Понятно, что чем он больше, тем выше будет качество. Но тут надо четко понимать: выставление больших значений битрейта, нежели у исходного файла, не даст ровным счетом ничего. Так что запомните или запишите цифры в этих полях — они нам пригодятся.

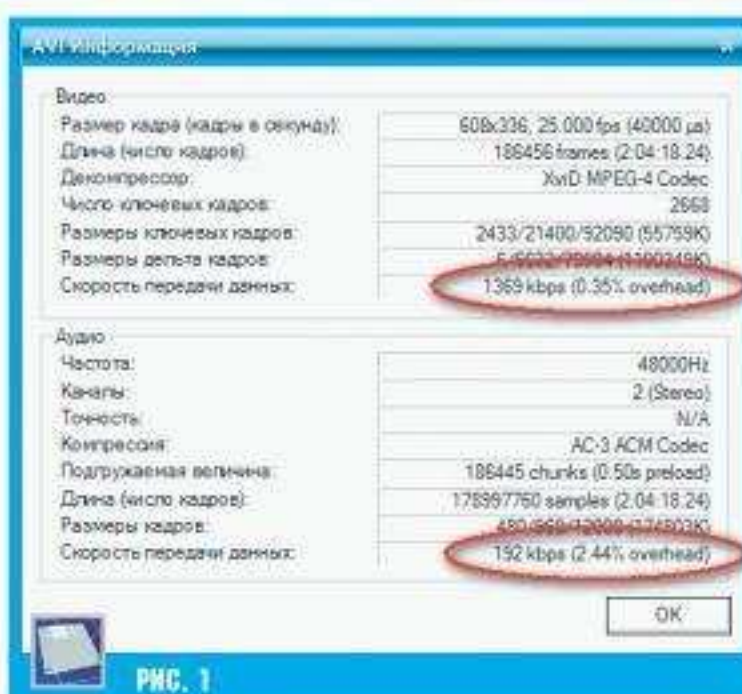


Рис. 1

одной секунды видео или звука. Понятно, что чем он больше, тем выше будет качество. Но тут надо четко понимать: выставление больших значений битрейта, нежели у исходного файла, не даст ровным счетом ничего. Так что запомните или запишите цифры в этих полях — они нам пригодятся.



Рис. 2

Теперь немного пошаманим с записью. Во-первых, если надо обрезать кино (например, если есть черные полосы сверху и снизу), делаем следующее: выбираем «Видео» → «Фильтры», в появившемся окне нажимаем кнопку «Добавить» и выбираем из списка **null transform** (рис. 2). Далее давим на кнопку «Урезание» и, выставляя значения в обведенных полях (рис. 3), отсекаем лишнее.



Рис. 3

Во-вторых, может понадобится изменить размеры картинки (если не надо, смело пропускайте этот шаг). В том же окне добавления фильтров выбираем **resize** и выставляем нужное разрешение.

Теперь у нас почти все готово для кодирования. Осталось только решить, чем обрабатывать звук. В принципе, можно его вообще не трогать, если вас все устраивает, но можно и пережать (например, уменьшив битрейт для экономии места).

Для начала возьмите с нашего DVD архив с MP3-кодеком **lame**. Он считается лучшим выбором для кодирования звука в MP3, и мы склонны с этим согласиться. Чтобы VirtualDub видел кодек, его нужно установить. Распакуйте архив



Рис. 4

ламе в удобный вам каталог и найдите файл **LameACM.inf**. Кликните на нем правой кнопкой мыши и выберите пункт «Установить» (рис. 4).

Возвращаемся к VirtualDub. Сперва сделаем самое сложное — настроим видеокodeк. Выбирайте «Видео» → «Компрессия», а затем — кодек XviD. Нажимайте кнопку «Изменить» (рис. 5). Тем самым вы откроете окно настроек кодека.



Рис. 5

В самом первом поле (рис. 6) обязательно укажите профиль **unrestricted** и нажмите кнопку **more** рядом. Приведите тамошние настройки в соответствие с рисунком 7. Вдаваться в подробности не будем, потому как указанные настройки практически универсальны. Остальные две вкладки не трогаем.



Рис. 6

Возвращайтесь к основным настройкам (рис. 6) и в самом низу, рядом с надписью **Quality preset**, выбирайте **User defined** и давите кнопку **more**. Первый блок опций здесь отражает дотошность кодека при кодировании. Чем выше значения, тем лучше будет качество. Не скупитесь и установите все так, как показано на рисунке 8. Это здорово уменьшит скорость обработки видео, но ведь кодировать мы будем один раз, а смотреть — много раз. Так что лучше чуточку потерпеть, нежели потом плевать от плохого качества картинки.



Рис. 7

Тут же в нижнем блоке есть опция **Maximum I-frame interval**. Она отражает частоту, с которой кодек будет ставить в кино ключевые кадры. На картинке оно равно 100, что означает 1 ключевой кадр каждые 4 секунды (при частоте кадров равной 25). Зачем они нужны? За них «цепляется» кодек при сжатии, а также проигрыватель при перемотке. Но слишком часто ставить их нельзя, ина-

че ухудшится качество картинки. Значение 100 при 25 кадрах в секунду — самый лучший выбор.

Все, с видео почти закончили. Возвращайтесь к главному окну настроек. Кодировать мы будем в два прохода (чем частенько брезгуют «однокнопочные» утилиты). В этом случае мы получим наилучшее качество. Во второй строке (рис. 6) выставляйте опцию **Twopass — 1st pass** (первый проход) и смело давите **Ok**.



Рис. 8

Теперь надо настроить звук. Тут все гораздо проще. Если вы решили оставить аудиодорожку в покое, то сразу переходите к следующему абзацу. Остальные выбирают «Аудио», ставят галочку напротив строки «Режим полной обработки» и заходят в меню «Компрессия». Здесь все очень похоже на такое же меню при настройке видео: слева выбираем нужный кодек (в нашем случае — lame), справа — режим кодирования (битрейт, стерео или моно). Тут руководствуйтесь только своими предпочтениями. Нам кажется, что битрейта 128 Кбит/с и стереозвук хватит выше крыши (рис. 9). Не забывайте держать в голове параметры звука исходного файла: выставлять более высокий битрейт или делать из монозвучания стерео — не самая лучшая идея.

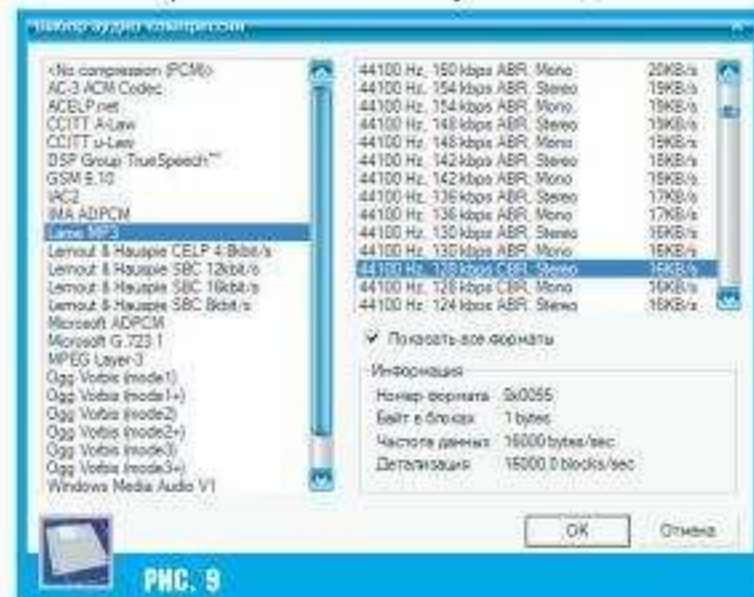


Рис. 9

Наконец-то со всеми настройками покончено. Выбирайте «Файл» → «Запуск анализатора видео». Тем самым вы запустите первый проход кодирования. Хотя кодироваться на самом деле ничего не будет — во время первого прохода кодек как бы смотрит фильм, оценивает каждый кадр и решает, где кино можно сжать побольше, а где лучше не жадничать.

Когда первый проход завершится (это довольно длительный процесс, можно чай попить и в магазин сходить), открывайте основное окно настроек видеокodeка (рис. 6) и во второй строке меняйте значение на **Twopass — 2nd pass**. Станет активной третья строка, где надо указать битрейт (слева на кнопке должно быть написано **Target bitrate (kbps)**; если там что-то другое — кликайте по ней до появления нужной надписи).

Как узнать, какой битрейт ставить? Если ваша задача — запихнуть фильм на носитель с известным объемом, то тут вам поможет калькулятор. Справа от строки давите кнопку **Calc** — появится окно калькулятора. Там про-

пишите объем носителя, продолжительность фильма и параметры звука (битрейт). В строке **Average bitrate (kbps)** получите нужное значение битрейта видео. Давите **Ok** — значение будет автоматически проставлено в нужную строку настроек кодека. Лучше чуть-чуть его уменьшить (пунктов на 30), так как размер сжатого видео может немного варьироваться в любую сторону.

Все, возвращайтесь в основное окно VirtualDub, выбирайте «Файл» → «Сохранить как AVI...», указывайте место сохранения конечного файла и запускайте второй проход кодирования. На выходе получим фильм нужного размера и в хорошем качестве.



Рис. 10

Добавим, что если вы не ограничены объемами болванок и флэшек, то битрейт лучше подбирать экспериментально. Для этого выберите два кусочка из фильма: динамический (погоня, резкие смены ракурса и т.п.) и статический (задушевные разговоры, панорамные виды). Отметьте их с помощью стрелочек (рис. 10: стрелка влево — начало кусочка, вправо — конец) и закодируйте их поочередно. Просмотрите получившееся в любимом проигрывателе, и если качество обоих кусочков и ожидаемый размер файла вас устраивают — смело кодируйте весь фильм.

Если качество плохое, есть четыре пути решения проблемы. Первое — увеличить битрейт (помните: не выше значений исходного видео), но не всегда это решение годится (ситуация с болванками и флэшками). Тогда самое логичное — уменьшить разрешение с помощью фильтра **resize**, оставив битрейт неизменным. Третье — уменьшить качество звука. И самая крайняя мера — уменьшить частоту кадров. Делать этого мы не рекомендуем, но если уж другого выхода нет, отправляйтесь по адресу «Видео» → «Частота кадров...» и указывайте нужное значение. Но в любом случае не ставьте fps ниже 15.



Как видите, ручное (то есть без использования «однокнопочных» программ) кодирование видео — процесс не очень сложный. Это на словах все так мудрено звучит, но стоит однажды разобраться, и в дальнейшем все настройки будут подбираться минут за десять.

Все изложенное в статье — лишь базовые знания. В интернете есть целые сайты, посвященные исключительно кодированию видео. Там можно найти столько информации, что хватит на десять диссертаций и еще немного останется. Но, в принципе, нужна она только профессионалам. Для повседневных нужд вполне хватит того, что изложено здесь. ■

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР ГВОЗДЬ НОМЕРА

Xfire 1.62

Разработчик: Xfire
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.xfire.com

Xfire — это практически полная копия системы Xbox Live, но только для компьютеров. Судите сами. Во-первых, здесь та же самая система друзей. Добавив кого-нибудь в список френдов, вы всегда будете знать, чем занимается ваш друг; во что играет, на каком сервере, на какой карте или уровне, сколько всего времени он уделит игре и тому подобное. Во-вторых, с друзьями можно организовать голосовой или текстовый чат, причем прямо в игре. В-третьих, во многих играх одним кликом мыши можно присоединиться к тому же серверу, где играет приятель, или же пригласить его туда, где играете вы. И, наконец, в-четвертых, серверы Xfire буквально ломятся от доступного для скачивания контента (демки, патчи, программы, скины, моды, «шароварные» игры и еще многое-многое другое). Есть и дополнительные функции вроде менеджера серверов и запуска игр прямо из меню Xfire.

Русскоязычных пользователей, конечно, немного, но они есть. К сожалению, поиск по стране в Xfire невозможен, но можно искать по имени и фамилии, а также заглянуть на официальный форум — русскоговорящие там регулярно появляются.

Рейтинг: **10**

СВЕЖАТИНА!

AIMP CLASSIC 1.52 BETA 4

Разработчик: Artem Izmaylov
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.aimp.ru

90% тех, кто не использует Windows Media Player, слушают музыку через Winamp. Они мирятся с его недостатками (некоторая тормознутость, а с недавних пор еще и постоянные напоминания купить



ASTRA32 1.41

платную версию) и не желают пробовать что-то еще только потому, что «Винамп» — синоним слова «стандарт». А ведь вокруг полно достойных, но малоизвестных (в силу тотального доминирования «Винампа») программ.

Возьмем для примера AIMP Classic. Плеер ни в чем не уступает Winamp: выглядит красиво и поддерживает смену шкурок, дружит с плагинами, умеет граббить и записывать диски, редактировать теги, вести фонотеку и перекодировать музыку из одного формата в другой, плюс есть 18-полосный эквалайзер и DSP-движок. Ну а главное в AIMP Classic — это отличное качество звучания. Такого же можно добиться и в «Винампе», но только посредством сторонних плагинов.

Рейтинг: **9**

ASTRA32 1.41

Разработчик: Sysinfo Lab
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: 400/600 рублей (зависит от типа лицензии)
Способ оплаты: квитанция Сбербанка, банковский перевод, кредитная карта, WebMoney, Яндекс.Деньги, КредитПилот, Рапида
Сайт: www.astra32.com/ru/index.htm

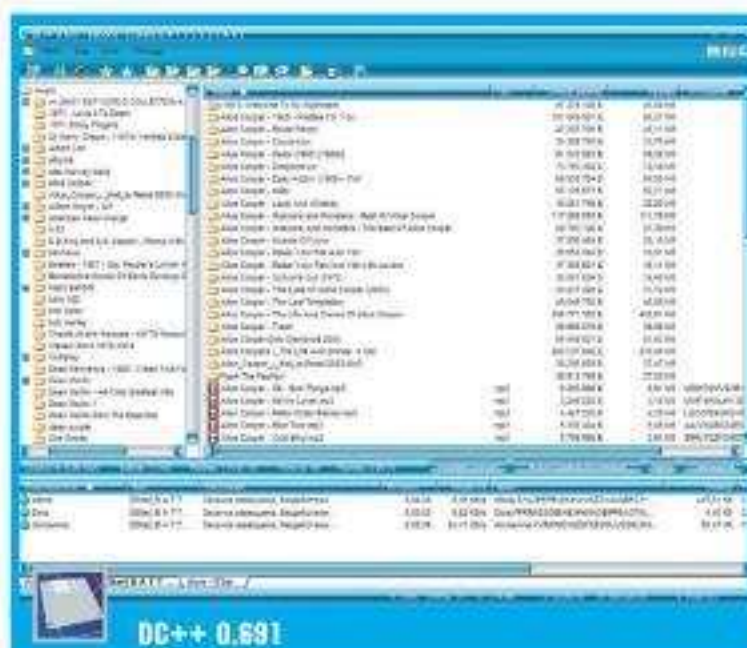
ASTRA32 предназначена для сбора самой разной информации о вашем компьютере. Единственное, что она не сможет определить, так это модель корпуса и мощность блока питания. Все остальное будет отображено в удобной древовидной форме, как в обычном «Проводнике»: слева — список оборудования и софта, справа — десятки (а то и сотни) параметров.

«Астру» можно запросто использовать как замену «Диспетчеру устройств». Она умеет делать практически все то же самое (в том числе и определять устройства, для которых не установлены драйвера), да к тому же способна сгенерировать огромный, но удобный отчет о каждом винтике системы.

Рейтинг: **8**

CLEANCACHE 3.5

Разработчик: ButtUglySoftware.com
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.buttuglysoftware.com/CleanCache3.html



DC++ 0.691

Знаете, куда первым делом лезут сыщики в поисках улики? В мусорную корзину. Там можно найти много всего интересного. С компьютером практически то же самое: мусорных файлов на жестких дисках всегда навалом, а в них — чего только нет. Порывшись во временных файлах браузера, хакер найдет логины и пароли к вашим любимым форумам и онлайн-играм, родители — кучу порно-картинок (или даже целый видеоролик), а младший братик узнает адреса сайтов, где все это можно найти.

Чтобы этого не произошло, надо тщательно убирать за собой. В этом нам и поможет CleanCache. Программа очистит кэш всех более-менее известных браузеров и некоторых программ, удалит временные или другие ненужные файлы. Для полноты картины сюда же прикручены менеджер автозагрузки, деинсталлятор программ и ручной чистильщик реестра.

Рейтинг: **7**

DC++ 0.691

Разработчик: Jacek Sieka
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.dcpp.net

Замечательный p2p-клиент для протокола Direct Connect. Программа отлично зарекомендовала себя как в локальных сетях, так и в интернете. Если коротко описывать суть ее работы, то выглядит это примерно так: есть сервер (называется хабом), к нему подключаются пользователи и обмениваются друг с другом файлами. В любой момент можно скачать полный список расшаренных файлов любого пользователя хаба и скачать то, что понравится. Благодаря жестким правилам на хабах в этой сети полностью отсутствуют так называемые «пиявки», то есть те нехорошие люди, которые только качают и ничего не отдают взамен. Единственная проблема — поиск этих самых хабов. Но мы вам поможем: в Сети есть специальный поисковик, расположенный по адресу www.hublist.org.



AIMP CLASSIC 1.52 BETA 4



XFIRE 1.62



CLEANCACHE 3.5



DRIVERMAX 1.2



Программа довольно сложна в освоении, но мы положили на наши диски русификатор. Чтобы, так сказать, легче осваивалось. Пользуйтесь.

Рейтинг: **9**

DRIVERMAX 1.2

Разработчик: Innovative Solutions
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.innovative-sol.com/drivermax/index.htm

DriverMax в разы уменьшит время, затрачиваемое на установку драйверов при переустановке Windows. Надо лишь предварительно запустить ее на старой системе — утилита заархивирует драйвера для всех устройств и в будущем поможет их восстановить. Не надо будет копаться в ящиках и искать нужные диски, не надо запускать установку каждого драйвера отдельно — DriverMax все сделает за вас. Очень удобно.

Рейтинг: **9**

HARD DRIVE INSPECTOR 1.88

Разработчик: AltrixSoft
Язык: английский, русский, украинский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: \$29.95
Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод, PayPal
Сайт: www.altrixsoft.com/en/hddinsp

Программа внимательнейшим образом следит за вашими жесткими дисками и прогнозирует возможную дату их отхода в мир иной. Что нас приятно удивило, так это довольно красивый интерфейс — для «серьезных» утилит это вроде как считается несолидным. Также радует отсутствие мало кому нужных дополнительных функций: Hard Disk Inspector может только следить за температурой винчестеров, атрибутами S.M.A.R.T. (для каждого дается

краткое описание) да составлять удобные отчеты (опять же без всякой лишней информации). Работать с программой комфортно, но подойдет она не всем, ибо пасует перед дисками, подключенными через RAID-контроллер: утилита их просто не определяет.

Рейтинг: **7**

KILLCOPY 2.84

Разработчик: Killer[R]
Язык: английский, русский, украинский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.killprog.com

За невзрачной оболочкой кроется одна из самых лучших программ для скачивания файлов из локальной сети. В контекстном меню файлов и папок появляется два новых пункта: копировать или переместить выбранное с помощью KillCopy. После выбора нужного действия уже можно не бояться, что добрый сосед выключит компьютер в самый неподходящий момент и вся загрузка накроется медным тазом (как это всегда бывает при использовании «Проводника»). Как только нужные файлы снова окажутся в зоне досягаемости, программа автоматически продолжит их копирование, а по завершении процесса выключит компьютер (при вашем на то желании). Просто, удобно и надежно. Кстати, для локального копирования файлов утилита тоже пригодится — всяко лучше стандартных средств Windows.

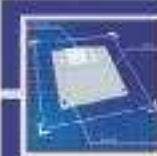
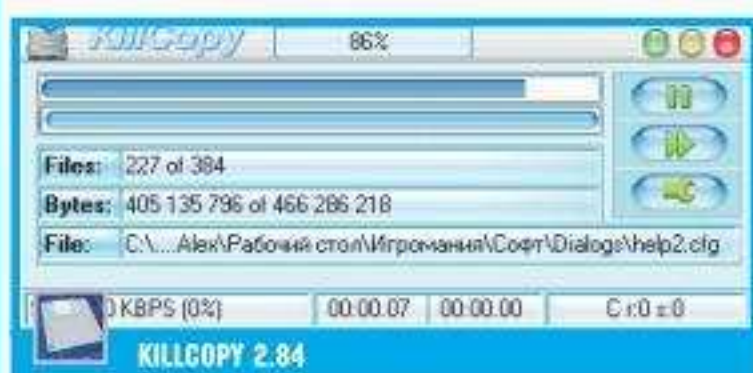
В архив на наши DVD мы положили не только саму программу, но и огромное количество скинов для нее.

Рейтинг: **8**

MAGIC UTILITIES 2006 4.33

Разработчик: Efreisky Software
Язык: английский, русский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: \$29.95
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: www.magicweak.com/magiccut.php

Симпатичный пакет из трех программ: деинсталлятора, диспетчера задач и менеджера автозагрузки. В принципе, от стандартных утилит Windows они почти не отлич-



О РАЗДЕЛЕ

«Софтверный набор» — раздел на нашем DVD, где публикуются разного рода программы. В журнале они снабжены укороченными, а на DVD — развернутыми описаниями и иллюстрациями.

В состав «Софтверного набора» входят рубрики «Гвоздь номера» (лучшая программа во всей подборке, она всегда бесплатна), «Свежатица!» (тоже в основном бесплатные утилиты) и «Игроманский стандарт» (самые важные программы, которые мы выкладываем постоянно или с некой периодичностью, а также их обновления). В него входят: Ad-Aware, Alcohol 120%, DAEMON Tools, Adobe Flash Player, Adobe Reader (в комплекте с Adobe Reader SpeedUp), DirectX 9.0c, DivX, DOSBox (в комплекте с D-Fend), Download Master, Fraps, Kaspersky Internet Security, ICQ (Lite 5.10 и Pro 2003b), K-Lite Mega Codec Pack, Light Alloy, Microsoft .NET Framework 2.0, Process Explorer, QuickTime, RAD Video Tools, Spybot — Search & Destroy, System Mechanic Professional, Total Commander, Unlocker, VobSub, Winamp и WinRAR.

«Софтверный набор» также включает в себя все программы, которые упоминаются нами в обзорках софта на соседних страницах.

Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на DVD, пишите на soft@igromania.ru!

чаются. Разве что деинсталлятор работает быстрее (хотя, с другой стороны, найти более медленный деинсталлятор, нежели «Установка и удаление программ» из поставки Windows довольно затруднительно) и умеет стирать записи в реестре, оставленные программами после удаления. Так что ценность Magic Utilities 2006 чисто эстетическая: уж больно красивая получилась, зараза.

На нашем DVD, помимо дистрибутива, вы найдете русификатор.

Рейтинг: **7**

MEDIACODER 0.5.1.7

Разработчик: Stanley Huang
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://mediacoder.sourceforge.net>

Универсальная программа для перекодирования музыки и видео. Она подцепляет все самые популярные форматы файлов, имеет ряд уже готовых установок для различных устройств (PSP, КПК, телефоны и т. д.) и довольно проста в использовании. Одновременно с этим она подойдет и более требовательным пользователям, благо можно врубить экспертный режим в опциях и развернуться на полную катушку. Впрочем, полноценных программ для редактирования видео и аудио она не заменит, но просто перекодировать файл, чтобы уместить его на флэшке или диске, — это всегда пожалуйста. А главное — все бесплатно.

Рейтинг: **8**

NVTRAY 1.0.4.6

Разработчик: Joshua Taylor
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://nvtweak.laptopvideo2go.com/main.htm#NVTray>

Альтернативная панель управления видеокартами от NVIDIA. Включает в себя небольшой твикер, активирующий скрытые настройки драйверов. Сама же панелька висит в трее. Отличия от стандартного решения NVIDIA поначалу не видны, но, приглядевшись, за-





SBRUNSCR 3.01

мечает множество дополнительных настроек разрешения, частоты обновления экрана, параметров сглаживания, режимов работы Direct3D и OpenGL. Это богатство обязательно пригодится тем, кто хочет выжать из своей карточки все соки, дабы получить изображение максимального качества.

Рейтинг: **8**

PICASA 2.2.0

Разработчик: Google
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://picasa.google.com>

Просмотрщик и сортировщик изображений от небезызвестной Google. Программа привлекла наше внимание исключительно своим интерфейсом: вместо привычного дерева папок она автоматически находит все изображения в указанных каталогах и показывает результат в удобном виде, рассортировав изображения по дате их создания. Недостаток у такого подхода лишь один: если на жестком диске свалка, то проку от программы не будет. Точнее — будет, но не сразу: придется потратить время на приведения коллекции в порядок.

Само собой, искать картинки в коллекции можно по всем мыслимым и немыслимым параметрам (это ведь Google!), а также присваивать файлам и папкам ключевые слова, чтобы потом быстро найти требуемое или вывести на экран сразу все картинки с указанным тегом. Также к вашим услугам несколько качественных фильтров, возможность выгрузить изображения в интернет и записать их на компакт-диск в виде красивой галереи.

Рейтинг: **8**

SBRUNSCR 3.01

Разработчик: Bystrov S. A. (Serbis)
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://serbis.pisem.net>

Основных функций у SBRUNSCR всего три — смена обоев «Рабочего стола» с указанной периодичностью, рисование поверх обоев простенького календаря и вывод на экран не менее простеньких часов. Однако после первого же запуска обнаружилось такое количество настроек, которое ну никак не увязывается с небогатой функциональностью программы. Возможность создания нескольких списков обоев, смена картинок в произвольном порядке с любым интервалом или при старте системы, всевозможные настройки цвета (от цифр на календаре до стрелок часов), форматов дат и времени, указание на календаре праздничных дней, описания самих праздников и еще миллион других параметров.

Рейтинг: **8**



SUPER AD BLOCKER 4.1.0.1004

SUPER AD BLOCKER 4.1.0.1004

Разработчик: SuperAdBlocker.com
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: \$29.95
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: www.superadblocker.com/product_superadblocker.html

Разработчики Super Ad Blocker гордо заявляют, что их программа лучше всех блокирует флэш-рекламу на сайтах. С этой пакостью сталкивались все интернетчики: прямо посередине страницы (реже — в углу) появляется огромное нечто, переливается всеми цветами радуги и загораживает обзор до тех пор, пока не кликнешь по кнопке «закрыть» (если она есть, конечно). Раздражает подобная реклама просто невероятно. Так вот, Super Ad Blocker действительно умеет блокировать 99% такого наглого промоушена. Обычные баннеры программе тоже по зубам, однако работает эта функция похуже, чем в знаменитом Ad Muncher.

В четвертую версию разработчики добавили еще и антишпионский модуль, но получился он уж очень медленным: быстрое сканирование занимает не менее получаса (какое же оно тогда быстрое?), окончания же полной проверки компьютера мы так и не дождались.

Рейтинг: **7**

X-NETSTAT PROFESSIONAL 5.49D

Разработчик: Fresh Software
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: \$39.95
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal
Сайт: www.freshsoftware.com/xns/pro

X-NetStat Professional показывает всю необходимую информацию о сетевых подключениях вашего компьютера. Эта информация очень кстати, когда вы не понимаете, куда уходят драгоценные мегабайты трафика. Да и всегда полезно знать, куда и зачем коннектятся программы с вашего PC. Впрочем, только наблюдением дело не ограничивается. Из окна утилиты доступны все сколько-нибудь полезные сетевые команды (вроде пинга и трассировки) плюс для каждого приложения можно создавать правила: куда им дозволено подключаться (и дозволено ли вообще), сколько входящего и исходящего трафика разрешено потратить, какая максимальная скорость соединения допустима. В общем, контролировать можно каждый сетевой чих любой установленной на компьютере программы.

Рейтинг: **9**

ZONEALARM PRO 6.5.731

Разработчик: Zone Labs
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.zonelabs.com



ZONEALARM PRO 6.5.731

ZoneAlarm PRO — один из самых лучших бесплатных файрволов. Он удобен, быстр и позволяет создавать для программ гибкие правила доступа в Сеть. Главное — уяснить, что по умолчанию файрвол блокирует все входящие подключения, отчего FTP-клиенты, p2p-программы (вроде BitTorrent или eMule), онлайн-игры и некоторые сайты отказываются нормально работать. Решается проблема элементарно: добавлением нужной программы или сайта в список разрешенных.

А вот что действительно плохо, так это отсутствие поддержки русского языка — даже комментарии и названия русских версий программ (тот же «Проводник») отображаются закодированными. Мы уже давно привыкли, что зарубежные разработчики России за страну не считают, но все же есть предел, тем более что файрвол — софт, можно сказать, международный.

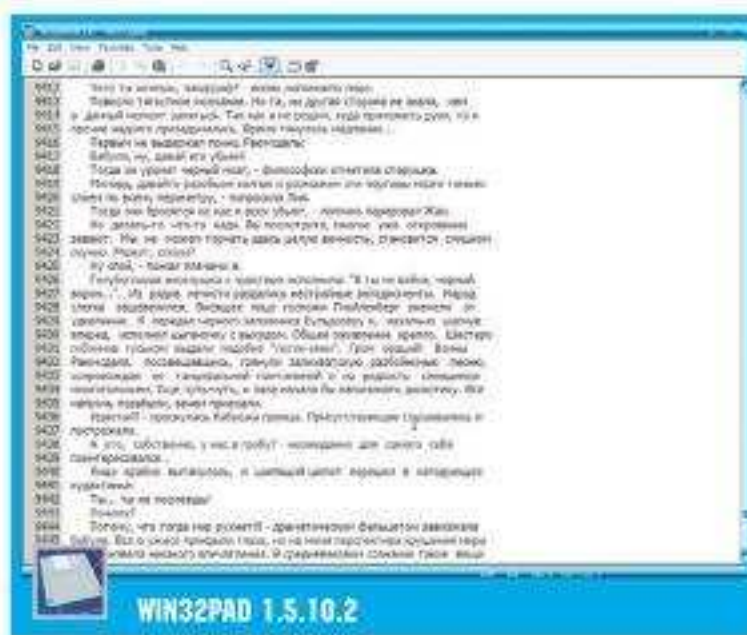
Рейтинг: **8**

ТАКЖЕ НА ДИСКЕ

Win32Pad 1.5.10.2 — миниатюрная замена «Блокноту». Отличается стандартным (а потому привычным) интерфейсом, высокой скоростью работы и несколькими дополнительными функциями вроде нумерования строк (можно убрать, если не нравится) и подчеркивания ссылок на сетевые ресурсы.

MozBackup позволяет сохранить или восстановить настройки и файлы следующих программ: Mozilla Firefox и Thunderbird, SeaMonkey, Mozilla Suite, Netscape. Процесс элементарен (к тому же на наших дисках лежит русификатор — не запутаетесь) и выполняется буквально за 15 секунд.

Free Registry Defrag 2.20 — бесплатный дефрагментатор реестра. Он, во-первых, немного уменьшит размер реестра, а во-вторых — сделает работу компьютера чуточку быстрее. В общем, вещь не обязательная, но в каждом хозяйстве полезная. ■



WIN32PAD 1.5.10.2

Вторая Мировая 1939 - 1945

ОФИЦЕРЫ

У КАЖДОГО СВОЯ ПРАВДА



© 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Публишинг» Все права защищены. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах фирмы **Идеал**



ЧИТАЙТЕ И СМОТРИТЕ

Те, кто постоянно читает рубрику «Игрострой» — проходите, рассказывайтесь, будьте как дома, можете даже забыть, что в гостях. Те, кто присоединился к нам впервые — внимательно посмотрите на тех, кто чувствует себя здесь как дома, можете смело им подражать. Сегодня вас ждет масса интересного.

В статье «**Локализация по-русски**» мы подробно расскажем о том, как проходила локализация **Gothic 3**. Сотрудники компании **GFI** поделились с нами своими секретами. Материал будет интересно почитать не только поклонникам игры, но и вообще всем геймерам без исключения.

«**Форум разработчиков**» сегодня бурлит страстями, каждый участник пытается донести до читателей свое видение того, что такое сеттинг и с чем его едят.

В «**Мастерской**» вас поджидает статья о том, как создавать карты для **Heroes of Might and Magic 5**. Мы работали в английской версии редактора, но как только появится русская, адаптируем статью под нее (переведем все названия меню) и выложим материал на наш DVD. Ну и, конечно же, самые свежие новости с фронтов игровых редакторов (обратите внимание, что формат статьи немного изменился, появился раздел интересностей).

Во «**Вскрытии**» мы сегодня научимся создавать новых героев для **HoMM 5**, ну а в «**Горячей линии**» вас, как всегда, ждет подборка ответов на самые горяченькие вопросы, прилетевшие на наш ящик gamedev@igromania.ru. Ну а теперь плавно переходим к обзору видеоуроков, которые поджидают вас на нашем DVD в разделе «Игрострой».

Урок «Редактирование файлов коллизий GTA: SA»

ИНСТРУМЕНТ: Collision File Editor 2

ОПИСАНИЕ: После краткосрочного перерыва мы продолжаем публиковать видеоуро-

ки по модифицированию **GTA: San Andreas** (ваши многочисленные просьбы все-таки возымели действие). Сегодня вас ждет подробный рассказ о том, как переписывать файлы коллизий: мы научим вас работать с тенями и освещением, а также рассмотрим целый ряд специфических настроек.

Урок рассчитан на модостроителей, уже знакомых с основами картостроения под **GTA: San Andreas**, так что если вы еще не делали свои моды для этой игры, обязательно ознакомьтесь с видеоуроками, опубликованными в прошлых номерах «Игромании».

Для удобства восприятия мы разбили урок на несколько логически связанных фрагментов. Вначале мы познакомим вас с механизмом создания теней для различных игровых объектов. Далее вас ждет подробный рассказ о материалах (они определяют тип поверхности). В заключительной части видео продемонстрированы дополнительные возможности **Collision File Editor 2**.

Если вы внимательно посмотрите урок и повторите все на практике, то без труда сможете создавать уникальные объекты в мире **GTA: San Andreas**.

Урок «Объемное рисование в 3DS Max»

ИНСТРУМЕНТ: 3DS Max.

ОПИСАНИЕ: На наш игростроевский ящик ежедневно прилетает примерно десяток писем с просьбами рассказать о каком-либо аспекте работы в **3DS Max**. Недавно мы дружно (всем игрострой-коллективом) сели и рассортировали эти вопросы по группам. Больше всего вопросов оказалось по сплайнам, но о них мы вам уже рассказывали в прошлом номере, а вот вторая по объему группа вопросов касается объемного рисования. Хотите знать, как быстро «выдавить» на плоской поверхности какое-либо изображение без заучивания сложных комбинаций клавиш и приемов создания трехмерных объектов? Что ж, нет ничего невозможного. В уроке «Объемное рисование в 3DS Max» мы подробно расскажем вам о модификаторе **Paint Deformation**, с помощью которого можно очень быстро сделать, например,

Стройматериалы



Напоминаем, что на нашем DVD в рубрике «Игрострой» каждый номер публикуется раздел «**Стройматериалы**». Мы выходим на связь с 3D-моделлерами и получаем разрешение выложить на диск их работы (модели и текстуры).

Вы можете использовать их при создании своих собственных бесплатных игр и модификаций, только не забывайте сохранять копирайты.

Если вы хотите, чтобы ваша моделька тоже была размещена на нашем диске, присылайте ее на новый электронный адрес stroimat@igromania.ru. Подробнее о том, как оформить письмо, можно прочитать на диске в соответствующем разделе. Благодарим всех моделлеров, принявших активное участие в формировании подборки.

ландшафт для какой-нибудь 3D-игры (экшена или стратегии). Помимо рисования мы также объясним, как наложить текстуру на полученную поверхность.

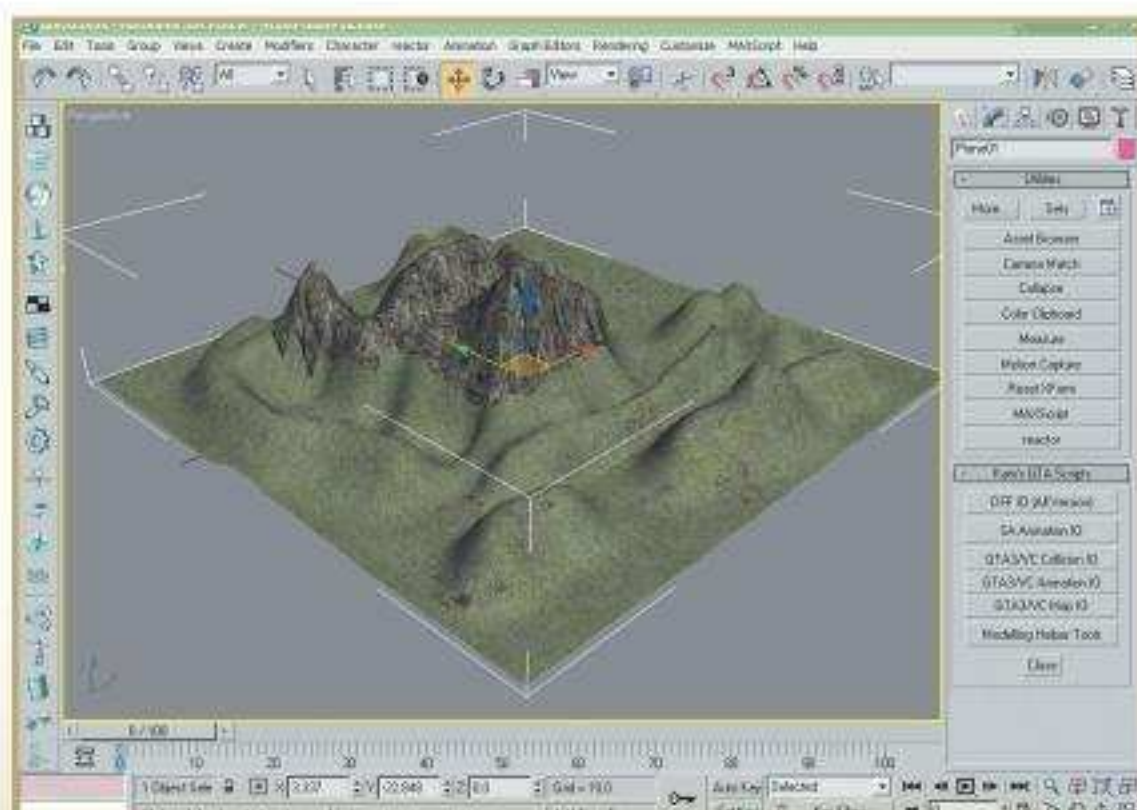
Урок «Создание уровней для Quake 4. Часть 2»

ИНСТРУМЕНТ: QuakeEdit, устанавливается вместе с игрой.

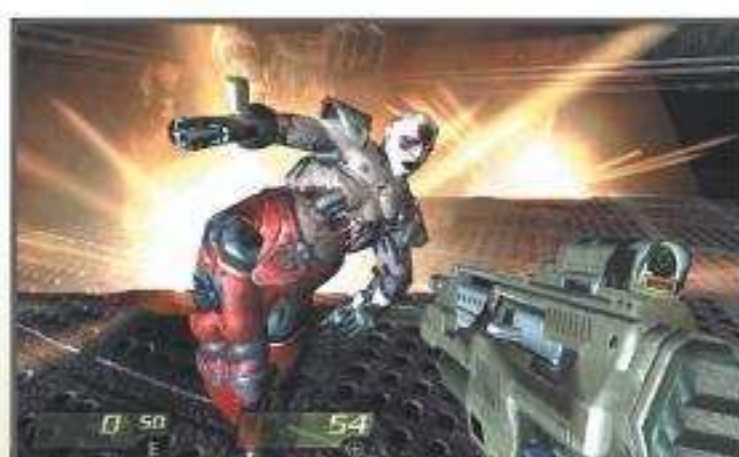
ОПИСАНИЕ: В июле мы опубликовали на DVD видеоурок по основам картостроения для **Quake 4**. После этого вы буквально завалили нас просьбами сделать продолжение и рассказать о тонкостях построения уровней. Сначала разберемся, как создать клон исходного помещения и соединить две локации при помощи коридора в единый комплекс. Затем добавим новые источники света в темные уголки карты. После этого украсим уровень различными декорациями (статическими и динамическими объектами) и помес-

тим в коридоре самораздвигающиеся двери и телепорт. И наконец, в финале урока мы добавим на карту несколько транспортных средств из оригинальной игры.

Обратите внимание, данный урок рассчитан на игростроевцев, уже знакомых с основами создания карт в редакторе **Radiant**.



Модификатор **Paint Deformation** позволяет «выдавливать» рельеф на плоскости.



Усложненный уровень для **Quake 4**, сделанный в редакторе **Radiant**.

COMPANY of HEROES™

ГЕРОЯМИ НЕ РОЖДАЮТСЯ,
ГЕРОЯМИ УМИРАЮТ.



НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

© 2006 THQ Inc. Developed by Relic Entertainment. The NVIDIA logo and "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. Intel, the Intel logo, Intel Core and Core Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. THQ, Relic Entertainment, Company of Heroes and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

Бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

ЛОКАЛИЗАЦИЯ ПО-РУССКИ КАК ПЕРЕВОДИЛИ «ГОТИКУ 3»

С каждым годом в России локализуется все больше и больше игр. Но как проходит перевод западных разработок на русский язык? Что такое вообще эта локализация? Казалось бы, игра уже готова (ее сделали западные разработчики), всего-то и нужно перевести текст, озвучить его да перерисовать текстуры. Вроде бы ничего сложного. Но так ли это на самом деле? Оказывается, зачастую обеспечить качественный перевод ненамного проще, чем сделать собственный проект, а в чем-то даже и сложнее. Заглянуть за кулисы локализаторской сцены нам сегодня помогут сотрудники компании GFI Максим Сухов (руководитель отдела локализации), Павел Ануфриев (звукорежиссер), Наталья Грехнева (звукорежиссер) и Ирина Данчеева (корректор). Заодно мы узнаем немало интересного о том, как проходила локализация одной из самых ожидаемых ролевых игр — Gothic 3.

Великий и могучий

Локализаторам часто приходится слышать упреки в адрес от игроков. Что ж, мол, они столько копаются? Релиз давно состоялся, англоязычные (или какие-то там еще -язычные) геймеры давно прошли игру, а отечественные переводчики все копаются. Возможен и другой вариант — российский издатель сделал работу быстро, выпустил адаптированную версию игры почти одновременно с западным релизом, но тут же сыплются упреки — почему так некачественно озвучили, интонации голосов актеров не подобрали etc? Неужели нельзя сделать все быстро и качественно?

Оказывается, это практически невозможно. Даже перевод какой-нибудь несложной аркады, в которой и текста-то всего несколько десятков тысяч знаков (несколько страниц), требует довольно много времени. Необходимо распотрошить все внутренности игры, извлечь оригинальный текст и озвучку, тщательно перевести, нанять актеров, чтобы они наговорили диалоги, поместить адаптированные файлы обратно в игру и тщательно протестировать: не дай бог длина звукового файла на русском отличается от длины озвучки на английском...

ИМАНУИЛ Чем работа по локализации игры отличается от первичного написания текстов и их озвучки? На первый взгляд кажется, что адаптировать уже сделанное значительно проще. А как оно на самом деле?



[Максим Сухов]

Действительно, переводить игру проще, чем делать ее с нуля, — в том плане, что не нужно «изобретать велосипед»: у нас уже имеется основа, идея проекта и все необходимые ресурсы. На первый взгляд, процесс локализации, как и все в этом мире, — дело простое. Но на второй взгляд — посложнее, а если совсем закрыть глаза, то вообще... Сложности же здесь иного рода: как адекватно передать русскоязычному пользователю идею и атмосферу игры, не исказив того, что замыслили создатели. Надо постараться не испортить продукт, а в некоторых случаях даже сделать его интереснее.

ИМАНУИЛ

Расскажите о механизме локализации? Что предоставляет создатель игры локализаторам, в каких программах приходится работать?



[Максим Сухов]

Локализация состоит из нескольких этапов. Во-первых, мы получаем loc kit (пакет программ для локализации) от разработчиков, который, как правило, включает в себя текстовые материалы, звуковые ресурсы, графику и видео (если таковое имеется). Затем каждый из нас берет кирку... то есть выбирает, что именно он будет переводить, и приступает к работе. Каждый проект уникален и требует особого подхода. Иногда приходится в быстром темпе осваивать новые программы или приобретать дополнительное оборудование. Так было, например, с *Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory*. Аудио- и видеоматериалы были предоставлены нам в проектах программы *Digidesign Pro Tools Le 6.7*. Поэтому пришлось приобрести специальное устройство *M-box*.

Проблемы случаются разные, но все равно локализация начинается с перевода текста. Текст анализируется, определяется его тематика и особенности: в зависимости от этого мы выбираем переводчиков, которые лучше справятся с данной работой. И отправляем. Пока идет процесс перевода, мы более

глубоко знакомимся с проектом, набираем необходимую информацию, чтобы лучше понять, что он из себя представляет. Когда приходит перевод, начинается его корректура. Затем текст графических элементов отдается художникам, а текст озвучки — звукорежиссеру. Тут-то и начинается самое интересное — мы (уже такие умные, разобравшиеся в игре и хитросплетениях сюжета) подбираем актеров. Связываемся с ними и приглашаем в студию... Все, запись пошла. Мотор!

Полученные в итоге звук и перерисованная графика вкупе с текстовыми ресурсами отправляются разработчикам, которые собирают полностью русифицированную версию. И потом присылают нам на тестирование. Тестеры медленно открывают глаза, стряхивают пыль, разминают скрипящие суставы и... жмут Enter. До выхода игры остаются считанные дни.

Национальные особенности

Любой перевод иноязычного текста всегда связан с одной трудностью: длина фразы на одном языке крайне редко соответствует длине фразы на другом. Например, есть такая закономерность: десять страниц англоязычного текста при переводе на русский превращаются в одиннадцать страниц. Одна страничка набегает за счет большей длины слов, фраз, целых предложений и смысловых конструкций.

Озвучивание «Готики 3»



Они сражались за «Готику»

Павел Ануфриев,
звукорежиссер.Наталья Грехнева,
звукорежиссер.Ирина Данчева,
корректор.Макс Сухов, руководи-
тель отдела локализации.

МАНИЯ Сколько человек трудится над локализацией третьей «Готики»?



[Максим]

В локализации принимают участие два звукорежиссера (Паша Ануфриев и Наташа Грехнева), руководитель отдела локализации (Макс Сухов), корректор (Данчева Ирина), главный тестер (Никита Грабарник) и три внештатных переводчика.

МАНИЯ Сколько актеров озвучивали диалоги?

[Максим] Семьдесят.

МАНИЯ Какой объем текста и звука пришлось обработать?



[Максим]

Объем материалов, который пришлось работать, действительно колоссален. Мы перевели более 700 страниц

диалоговых текстов, не считая текстов меню, подсказок, советов и прочего. На сегодняшний день записано более 30 часов диалогов!

МАНИЯ Переводили ли вы текст на элементах интерьера, то есть тот, который присутствует на текстурах?

[Максим] Да, переводили.

МАНИЯ Сколько времени уходит на перевод такого масштабного проекта, как «Готика 3»?



[Максим]

В общей сложности, с переводом, корректурой, подготовкой текста для озвучки, записью звука, обработкой записей звука, локализацией графики, работа над проектом занимает полтора-два месяца

зан действовать творчески. Но тут уже возможны другие крайности. Все же менять сюжетную линию и переделывать смысл диалогов стоит, только если ты делаешь пародийный смешной перевод в духе Гоблина (переводы студии «Божья искра»).

МАНИЯ Может ли локализатор игры при переводе текстов и озвучки позволить себе вольности? Эдакий творческий подход? Скажем, подобрать актера с голосами, по его мнению, больше подходящими для данного персонажа? Возможно что-то еще?

[Павел
Ануфриев]

Безусловно! Творческий подход присутствует и в подборе актеров, и в способах передачи текста. Конечно, если актер, озвучивающий главную роль, не знакомый (как в Gothic 3 Чонишвили — его никем не заменишь), то мы выбираем тот голос, который, на наш взгляд, будет правильнее характеризовать игрового персонажа.

Бывает, что в оригинале текст подается сухо, — например, в Emergency 4 некоторые фразы не проговаривались персонажами, а просто шли титрами. Мы подумали и озвучили — получилось совсем неплохо.

МАНИЯ При переводе игры с большим количеством текста приходится сталкиваться с национальными и языковыми особенностями. Самый яркий пример — юмор. Шутки, понятные англичанину или французу, не всегда поймет американец, индус или русский. И наоборот. Как в таких случаях поступают локализаторы?

[Ирина
Данчева]

Переводчики такие моменты учитывают и стараются подобрать что-то адекватное — русский язык очень богат на пословицы и поговорки, побогаче этим отношении английского. Иногда переводчики предлагают даже 2-3 варианта перевода таких выражений на наш выбор.

Например, в Gothic 3 есть некто Ахмед — боец на арене. Achmed of All Trades (в нашем варианте — Ахмед Многорукий). Очень сильный и мощный, победить его крайне сложно. Поэтому при упоминании его в разговоре игрок сбивается с trades на blades (кинжи).

— Fine. Now let me fight that Achmed. The one of all blades.

— Trades. He's Achmed of All Tra — ah, forget it.

Но так как главный герой у нас товарищ слегка нагловатый, особенно когда побеждает на арене, мы решили слегка изменить игру слов и свести ее к насмешке:

— Отлично. Теперь я хочу сразиться с Ахмедом. С этим Мелкоруком.

— Многоруким. Он много... а, ладно, забудь!

В общем, стараемся проявлять юмор и фантазию, но в то же время очень аккуратно, чтобы это не разрушало целостную атмосферу самой игры и не выбивало игрока из ритма.

Тонкости перевода

У любого народа есть предметы для национальной гордости. Каждый считает себя уникальным, неповторимым, а свой язык — исключительным, отличающимся от всех остальных, лучшим. Русские — не исключение. Принято считать, что именно наш язык самый

Если речь о переводе книги — проблем нет, издателю просто нужно учесть, что на русском книга займет чуть больше страниц. А если идет перевод фильма или компьютерной игры? Тут уже фразы надо проговаривать! А актеры-то на экране (неважно, живые они или смоделированные) шевелят губами. И надо под эти движения губ подгонять озвучку...

МАНИЯ Перевод текста. При озвучке фильмов актеры часто сталкиваются с такой проблемой: на английском фраза короткая, а ее аналог на русском куда длиннее. Актер на экране шевелит губами, и надо успеть втиснуть больше букв, а иногда и слов в этот промежуток времени. При переводе игр такая проблема есть?

[Павел
Ануфриев]

Есть. При озвучении видеофрагментов — скриптовых сцен или отдельных видеороликов. В таких случаях текст отдается на укладку. Есть такие специальные люди — укладчики, они как раз и занимаются тем, что специально обрабатывают текст таким образом, чтобы актер мог произносить его в определенный промежуток времени.

Подбор голосов актеров — крайне важный момент. Зритель очень чутко реагирует на вербальную информацию. Стоит чуть-чуть напортачить, подобрать голос, не соответствующий настроению игры или образу героя, — и атмосфера будет разрушена. Сколько раз уже приходилось сталкиваться с ситуацией, когда фильм или игра с гениальной озвучкой (на

языке оригинала) были буквально убиты неадекватной локализацией. И вроде бы даже фактических ошибок локализаторы не допускают, а играть (или смотреть) не хочется.

МАНИЯ Как происходит подбор актеров? Стараются ли вы, чтобы голоса были похожи? А интонации? Манера говорить?

[Наталья
Грехнева]

Сначала решается вопрос с тем, кто будет озвучивать главных персонажей — персонажей, у которых самое большое количество текста. Смотрится (берется во внимание) психологичность текста — особенности характера героя, плохой он или хороший, далее мы вспоминаем, кто из актеров психологически ближе к данному персонажу и, конечно, какой у него голос — низкий, высокий или обычный.

Геймеров и зрителей можно условно разделить на две категории. Одни считают, что переводчик не имеет права на творчество. Его задача — сухо, без толики отсебятины, перевести замысел режиссера/актера/сценариста. И вроде бы всем такой подход хорош, но часто приходится видеть, как у таких локализаторов получаются крайне неудачные, «сухие» переводы. Все сделано правильно, но то фраза какая-то неудачная и смысл теряется, то ситуация на экране или мониторе непривычна русскоязычному зрителю и понять ее можно, только если перевести текст не напрямую, а косвенно — заменив фразы из более понятного эпизода.

Другая категория зрителей и игроков, напротив, уверена, что переводчик просто обя-

сложный, тонкий и неповторимый (хотя лингвисты говорят, что русский хоть и особенный, но не такой уж и уникальный). Собственно, уникальность проверяется на практике. Есть ли какие-то особенности при переводе именно на русский и насколько их много?

ИМАНУИЛ Есть какие-то особенности перевода именно на русский язык?



[Ирина Данчева] При переводе на русский часто приходится думать как раз о разности длины текста (то, что мы уже говорили в ответе на вопрос об особенностях перевода игр). Русский текст при этом приходится делать более емким и лаконичным. Главное — понимать контекст культур, термины и устойчивые выражения, присущие конкретному народу, языку или историческому периоду.

Просто локализовать новую игру для отечественного рынка — не такая уж и сложная задача. Игроки простят огрехи перевода, закроют глаза на неидеальный выбор актеров, с удовольствием примут русские названия игровых терминов. Но если до этого в России уже выходили игры из данной серии... Ситуация меняется коренным образом. Игроки привыкли к голосам, досконально знают, как называется оружие, доспехи, как зовут главных и второстепенных героев. Стоит перевести чуть-чуть по-другому (пусть даже более правильно), и волны негодования не избежать.

ИМАНУИЛ Отдельный вопрос о локализации сиквелов и приквелов. Очень тонкий момент: если в стране был распространен один перевод и геймеры привыкли именно к нему, то стоит в новой части игры в знакомом названии изменить одну букву, как последует волна негодования. Даже если новая версия термина более правильная. Учитывается ли как-то этот момент во время локализации?



[Максим Сухов] Во-первых, мы посмотрели все локализации «Готики», сделанные до нас, во-вторых, мы тесно сотрудничаем с фанатами «Готики 3», которые говорят нам, какие бы голоса из уже услышанных они хотят слышать вновь. Естественно, мы принимаем все это во внимание и стараемся выполнить все пожелания поклонников.

Что касается самого тестового перевода, то на форумах пишут и предлагают варианты — фанаты, игравшие в предыдущие части игры, составили нам список терминов из первой и второй частей, мы внимательно изучили все варианты перевода от других локализаторов и на основе списка терминов, которые для

Готичная муза

СТУДИЯ: Muza-Games

САЙТ: <http://muza-games.com>

ПОРТФОЛИО: Самые известные проекты, озвученные при содействии студии Muza-Games:

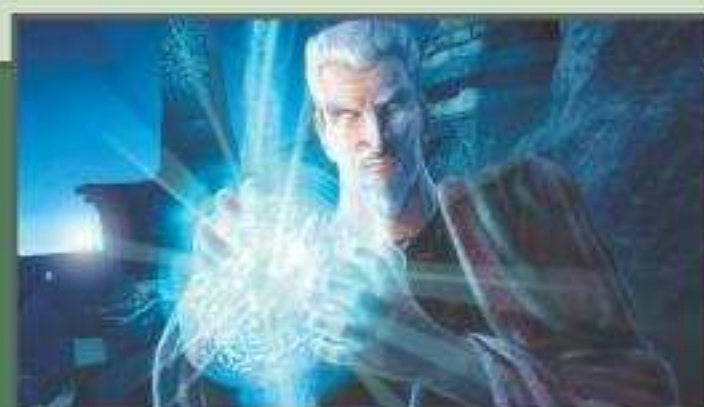
Need for Speed: Most Wanted, Need for Speed Underground, Black (PS2) для Electronic Arts, Medal of Honor: Pacific Assault, SWAT 4, «АЛЬФА: антитеррор», «The Fall: последние дни мира», «Ледниковый период 2», Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter, SpellForce 2: Shadow Wars, «Panzer Elite Action: Танковая гвардия», Still Life, Rat Hunter, «Бумер 2», «Бригада Е5» (ролик), X3: Воссоединение 2.0, Caesar 4, Stubbs the Zombie in Rebel without a Pulse, «Санитары подземелий».

Работает с GFI, 1C, Soft Club, Lazy Games.

О СТУДИИ: В Muza-Games записывалась озвучка «Готики 3». Открыта в 2005 году специально для записи звука для компьютерных игр. Занимается озвучкой игровых персонажей, записью специфических звуковых эффектов, озвучением и сведением видео.

СОТРУДНИКИ: Учредители и ответственные сотрудники студии Muza-Games: Артем Колпаков и Олег Базаев.

Артем Колпаков. Высшее техническое образование, по специальности теплофизик, что выдают его очки. Артем музыкант и композитор — гитара, бас, мандолина, бутар. В юности у него была своя рок-группа под названием «Фабрика». Работал на радиостанциях (в том числе на крупнейших московских) звукорежиссером и саунд-продюсером. В индустрию попал, познакомив-



шись с сотрудниками компании 1C. Написал несколько саундтреков к играм, в том числе к «Санитарам подземелий».

Говорит, что «идея создания студии, специализирующейся на записи звука для компьютерных игр, витала в воздухе, поскольку в Москве до появления Muza-Games не существовало ни одной такой студии. В этой сфере работают множество универсальных студий, радиальных, киностудия, студий для озвучения рекламных и телевизионных роликов».

Олег Базаев говорит следующее: «Мы понимаем, что «Готика 3» — очень серьезный проект, осознаем, какой невероятной популярностью будет пользоваться эта игра и сколько людей ждут ее».

Нам, как сотрудниками студии, в которой озвучение этого проекта происходит, искренне хочется, чтобы все самые светлые ожидания игроков оправдались. Что касается локализаторов «Готики 3», то редко встретишь людей, настолько увлеченных своей работой, объемы которой настолько масштабны. Поскольку проектов, на которые бы тратилось такое количество времени и человеко-ресурсов, мы практически не встречали».

поклонников являются предпочтительными, составили глоссарий. На него мы и ориентировались, делая перевод. С упором, конечно, на первый вариант локализации, от snowball.ru.



Сегодня мы поговорили об основных особенностях локализации игр. Но на этом наш разговор об переводе игр не заканчивается: **в следующем номере** «Игромании» мы копнем еще глубже. Вместе с вами мы разберемся, какие особенности есть у перевода игр жанра RPG; насколько актер, озвучивающий диалоги, погружается в роль (да и информируют ли его вообще о том, что за героя он озвучивает); как в России построен локализаторский бизнес, какие студии им занимаются, кто и как дает задания и подбирает тайтлы. А также ответим на один из самых важных вопросов — насколько вообще важно для издателя качество локализации. ■



Все звуки, даже крики во время сражения, в «Готике 3» переведены на русский язык.



Актеры, чьи голоса звучат в «Готике 3». Борис Быстров, Влад Копп, Дмитрий Полонский, Сергей Бурунов.



"Об этой игре можно говорить долго и со вкусом. Отлич, какие логичные тут загадки, отлич, какие замечательные у авторов стиль и чувство юмора..."

AG.RU



"Не так-то просто играть в одной игре Blade Runner и King's Quest!"

«НАВИГАТОР»

"А как тут всё очевидно, какие тут загадки! Я не знаю, где найти оригинальное решение, чтобы пережить всю эту историю, и кто сможет пережить эту историю, и на что не признаются организаторы в истории. Вероятно, лучше и лучше."

AG.RU



Разработка: FUNCOM
адаптация и издание:
IC / snowball.ru

"Бесконечное
Путешествие"

09/2006

Реклама



Разработчики компьютерных игр используют множество специальных терминов. К некоторым мы давно привыкли. Как по-другому можно назвать, к примеру, геймплей? Но если одни слова представляют собой всего лишь прямой транслит с английского языка на русский, то другие просто не имеют аналогов на великом и могучем. К таким особенным словам относится «сеттинг». Понятие это очень многогранное — именно от сеттинга зависит, как будет выглядеть игра. Так что же это такое? Об этом нам сегодня подробно расскажут приглашенные разработчики:

AG — **Макс Тумин**, менеджер и геймдизайнер **GFI Russia** (бывшая **MiST land — South**);

ChS — **Михаил Пискунов**, ведущий сценарист **KDV Games**;

amicus — геймдизайнер и сценарист студии «Леста»;

Zorich — Александр Зорич, под этим псевдонимом пишут книги фантасты **Дмитрий Гордецкий** и **Яна Боцман**;

Группа атмосферной поддержки из числа представителей «Игромании» — **Владимир Болвина**, **Алексея Макаренкова** и **Светланы Померанцевой** — не только провела беседу без потерь, но и успешно зафиксировала анонс отечественного проекта.

Сеттинг из супермаркета

Разработчиков игр нельзя упрекнуть в отсутствии фантазии. Тем не менее, чтобы перечислить основные разновидности обитателей виртуальных миров, хватит пальцев одной руки: плохие парни, инопланетяне, фэнтезийная братия, адская нечисть. Это стандартный набор. Однако, чтобы логично подключить к игре любую группу компьютерных негодяев (или героев — кому как угодно), необходимо нечто большее, чем сюжет. Выбор зачастую определяет игровые взаимосвязи.

Например, если в игре участвуют эльфы, то оружием дальнего боя должен быть лук со стрелами, а не шестиствольный станковый пулемет. Цепочка исследований инферно может содержать заклинание «Метеоритный

дождь», но никак не «Атомная бомба» (хотя ничего более адского человечество не придумало). Все это сеттинг, довольно тонкая материя. Одно неверное движение — и сеттинг может стать тем камнем на шее, который потянет весь проект на дно вместе со всей командой.

ИМАНУИЯ Так что же такое сеттинг?



[amicus]

В самом общем смысле под сеттингом понимается совокупность всех игровых элементов, пронизанных общей стилистикой и не связанных с геймплем. Если геймплей — это ядро игры, семечка, то сеттинг — внешняя оболочка, скорлупа, в которую это ядро упаковано. Сеттинг может определять игру на 70—80%.

Но бывает и так, что он не играет решающей роли. Например, в сеттинге «Вторая мировая война» (то есть в любой игре по этому историческому событию) очень сложно реализовать RPG или гонки. Поэтому разработчики, выбирающие его, охотнее берутся за стратегии, тактики или симуляторы. А вот в сеттинге «стимпанк» можно делать практически что угодно. Ограничений минимум, доступен любой жанр.



Project Nomads — мир из плавающих в воздушном океане островов-астероидов.



[ChS]

Игровой сеттинг в чем-то можно сравнивать с одеждой из супермаркета. Ведь при всем многообразии выбор одежды на самом деле вполне ограничен — классический костюм, свадебный наряд, вечернее платье, рабочая спецовка и так далее. Все пошито в соответствии с общими канонами и текущей модой. И разнообразие внутри типа огромно, так что есть возможность выделиться, не прибегая к смешиванию.

Допустим, надевать на великосветский прием ватник и набедренную повязку не принято. Столь радикальные шаги скорее насторожат окружающих, нежели принесут желаемый успех. Так и с компьютерными играми. Исторически образовалась обойма привычных сеттингов, из которых можно выделить, к примеру, фэнтези, киберпанк, постапокалипсис... У каждого сложилась своя аудитория. В каждом свои каноны. Но, в принципе, это просто общепринятые игровые типы — униформа, в которую девелоперы наряжают голые идеи перед тем, как показывать их людям.

Сначала это, затем то

ИМАНУИЯ Насколько плотно связаны игровые идеи, на основе которых строится геймплей, с сеттингом?



Герои Project Nomads не только летали между парящими в пространстве глыбами на ветхих самолетах, но и перемещали сами острова с помощью магической энергии.

Можно предположить, что поначалу девелоперы решают вопрос, о чем будет игра (про пиратов, про Вторую мировую войну). А форма затем диктует содержание — конкретные геймплейные элементы, которые закрепляются в многостраничном дизайн-документе.



[amicus]

Скорее наоборот — сначала оцениваются собственные возможности. То есть сначала приходится банально отвечать на вопрос «А что мы с вами, благородные доны, можем в этой ситуации сделать?». Ответ, к примеру, такой: «А можем мы сделать на сегодняшний день только хорошую тактику с красивыми спецэффектами, потому что на шутер у нас нет ни кадров, ни опыта, ни средств». Так что выбор сеттинга начинается только после выбора жанра.

На рынке существует некая конъюнктура сеттингов, и, как ни хотелось бы лично мне, например, сделать стимпанковскую игру, я знаю, что время для этого пока не пришло. Теряют былую популярность и военно-исторические игры. Слишком сильно поднажали разработчики на этот сеттинг в последнее время. На рынке периодически перестают продаваться то гонки, то игры про ковбоев, то русские военно-исторические стратегии. На это влияет множество факторов, и сеттинг, безусловно, один из них.

Если для девелопера последовательность работы выстроена именно в такой очередности (геймплей, а затем сеттинг), то для игрока все наоборот. Знакомиться с игрой и подсаживаться на нее он начинает именно с сеттинга, а геймплей постигает уже потом. Короче, если человека тошнит от эльфов, никакой мегагеймплей его не заманит. Он все равно выберет менее качественную игру, но про своих любимых роботов.



[AG]

Геймплей связан с сеттингом очень плотно, поскольку именно сеттинг определяет суть игровых объектов. А это, в свою очередь, влияет на их возможности и на то, как игроку будет позволено этими возможностями пользоваться. Тем не менее разработчики сначала определяют жанр будущей игры, исходя из имеющихся у студии технологий.

Например, есть наработки в области стратегии или тактики — останавливаются на этом жанре, а потом подбирают под него сеттинг. Хотя это вовсе не правило. Иногда сначала выбирается сеттинг. А порой и то, и другое заданы изначально, если перед разработчиками ставится определенная цель. К примеру, сделать постапокалиптическую RPG. Вообще, сам сеттинг не определяет жанр игры. Есть, конечно, традиционные предпочтения (например, для фэнтези лучше подходит RPG), но ничто не мешает изменить традицию и сделать квест, файтинг, тактику, экономический симулятор. В конце концов, это могут быть и гонки на драконах... Вопрос лишь в популярности сеттинга и жанра.



[Zorich]

По моему опыту, сеттинг отнюдь не самое первое, о чем думают разработчики. Вначале задают жанр (скажем, космический симулятор или экшен от третьего лица). А уже конкретный сеттинг (будет ли это абстрактная вселенная с «Федерацией», «империей» и «пиратами» или конкретная Сфера

«Леста» меняет ориентацию

Во время беседы разработчики из питерской студии «Леста» поделились некоторыми скрытыми от посторонних глаз подробностями своей жизни (как оказалось, в постядерном мире). Им слово:



[amicus]

Вообще, раз уж зашел разговор о сеттингах, то могу немного «посекретничать». У нашей студии достаточно бедная история по этой части.

«Антанта», «Стальные монстры», «Агрессия» — все эти игры о реальных войнах. В них много исторических событий, гигабайты фотореференсов и совсем мало креатива в плане харизматичных персонажей, фантазмагорических миров и загадочных событий. Нельзя сказать, что мы при этом не поглядывали в сторону других сеттингов. Разговоры шли и год назад, и раньше. Но тогда сомнений в успехе было слишком много.

Сейчас очевидно, что военно-исторический сеттинг прошел пик своего величия — он поделен между несколькими успешными игровыми сериями и в целом перенасыщен. Я, конечно, не предрекаю ему скорую и болезненную смерть. Будет еще немало игр про военную историю. Но что-то новое там сделать все сложнее и сложнее.

В общем, к сеттингу нашего следующего проекта мы подошли более чем серьезно. После длительных споров пришли к неожиданному для многих решению — мы делаем постапокалиптическую тактику с элементами RPG! Конечно, после всех зачи-



навшихся в нашей стране «фоллаутов» такое громкое заявление может вызвать улыбку. Сеттинг в глазах многих (в том числе и издателей) сильно подмочен глупыми студенческими командами. Однако наша студия уже давно вышла из младенческого возраста. Мы вполне обоснованно считаем, что все у нас получится. Хорошую игру никакой сеттинг не испортит.

Уже сегодня мы готовы штурмовать издательские бастионы косности и непонимания с прототипом «тактического экшена с элементами ролевой игры в постядерном мире». В конце концов, технически легендарный Fallout не сложнее, чем крутой замес из глобальной стратегии, военноморской тактики и авиасимулятора. Получится ли у нас такая же захватывающая история? Прогнозы — дело неблагоприятное. Но мы верим, что способны на это.

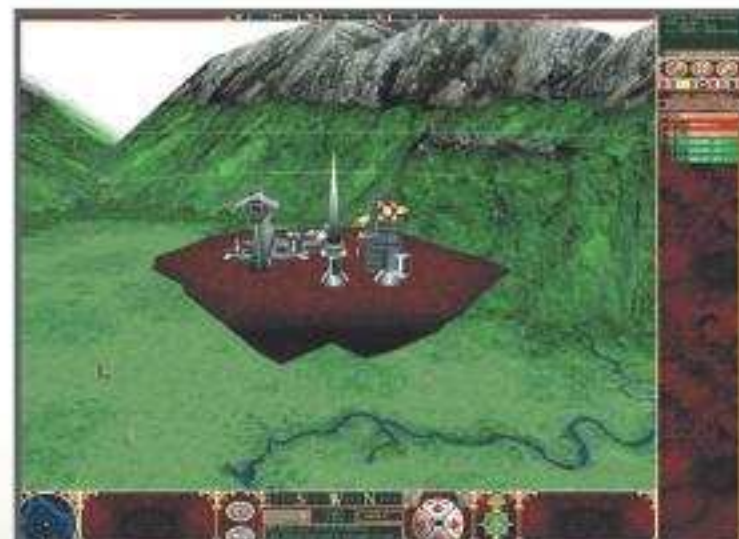
Да, и прошу занести в протокол! Это абсолютно первое упоминание о новом проекте «Лесты».

Великорасы из романов Зорича, например) определяется разработчиками позднее, когда большинство основных технологических вопросов по игре уже решены.

Степень зависимости геймплея от сеттинга сильно меняется. Чем более авторская получается игра, чем сеттинг оригинальнее, тем сильнее его влияние. Это можно пояснить на примере. Возьмем вот такой сеттинг: множество мелких планет вращаются вокруг одного светила в одном общем атмосферном поясе, причем расстояния между этими планетками невелики: от 1 до 100 км. Физически такая система тел не может иметь атмосферу, но на то она и фантастика. То есть понятно, в чем соль и перец? Мы можем путешествовать с планетки на планетку без космического корабля, на воздушных шарах и

цепелинах, а кое-где, возможно, есть даже шансы долететь на примитивном дельтаплане, запущенном, скажем, из большой катапульты. Вы можете себе представить, какое богатство уникальных геймплейных возможностей сулит одно такое допущение для игр в жанрах RPG и RTS в эстетике классического фэнтези или стимпанка? Да у меня просто голова кругом идет!

И наоборот: если мы берем какой-то общепонятный реальный сеттинг (та же Вторая мировая) либо очень хорошо раскрученный вымышленный мир (Средиземье Толкина, «Звездные войны»), то сам по себе сеттинг не диктует никаких геймплейных решений. Это кажется парадоксом, поскольку на первый взгляд все как раз наоборот. Все знают, что во Второй мировой войне использовались



Одной из самых первых игр про летающий остров была старинная Stratosphere. В ней мы не только управляли полетом, но и строили сам остров.



«Периметр» настолько оригинален, что для пояснений приходится использовать терминологию сеттинга.

танки, а потому в игре танки появятся обязательно. Да, верно, но посмотрите, насколько по-разному применяется одна и та же реальная техника в разных играх. Фишка Kenigtiger в гексагональном пошаговом Panzer General — это, мягко говоря, совсем не то же самое, что юнит Kenigtiger из «В тылу врага 2»!



[Chs]

Изучая по долгу службы присылаемые в нашу компанию документы, я пришел к такому выводу, что неумение автора концепта разделять понятия сеттинга и геймплея говорит не в его пользу. В голове создателя эти базовые понятия должны лежать на разных мозговых полках. Ибо отношение между ними такое. Игровое взаимодействие абстрактно, его можно продумывать на уровне фишек, это корневая идея о том, что будут делать геймеры в игре. Сеттинг — это проекция корневой идеи в форму, привычную нормальному человеку (не геймдизайнеру): в орков, морпехов, чужих и хищников, в то, что по стечению внешних обстоятельств и общего культурного развития считают за норму.

Игра начинается не с сеттинга, а с геймплея. Он делает, что хочет, а сеттинг объясняет, почему это правильно и логично. Если наоборот, то «хвост виляет собакой», следовательно, возможны проблемы в процессе разработки, вплоть до самых серьезных. Но есть такие области геймдизайна (назову их авторско-передовыми), когда задание геймплея неразрывно связано с пояснением сеттинга, в котором он происходит. Это когда игровые объекты и их взаимодействия настолько необычны, что их нельзя объяснить привычным языком даже при помощи аналогий. Приходится прибегать к терминологии самого сеттинга. То есть производить сепуление сепулек (что это такое, читайте на текстовом блоке «Сепуление сепулек»).

Например, в сеттинге «Периметра» агрессивная скверна в пузырьковых мирах появилась в результате нарушения психосферы людьми. Для пояснения взаимосвязей пришлось использовать сразу три термина из сеттинга — «скверна», «пузырьковые миры» и «психосфера». Выяснив не первичную природу сеттинга, самое время отметить его неимоверную важность. Люди играют в геймплей, но запоминают сеттинг — и этим все сказано.

Благородные доны считают и высчитывают

ВМАНУЛЯ Как же разработчики подбирают сеттинг для своих игр?



[Zorich]

Удачный сеттинг отчасти способствует успеху игры и наоборот. Однако сам по себе, без геймплея и хорошего дизайна, сеттинг не определяет почти ничего. Мы, конечно, можем взять какой-нибудь циничный пример (скажем, «Бой с тенью», сделанный по кинолицензии) и сказать: вот ведь — игра никакая, но деньги разработчикам принесла. А все потому, что сеттинг правильный. Но, надеюсь, все понимают, что тут совершенно другая ситуация, не столько заслуга разработчиков, сколько маркетинга.



[AG]

Очень часто используются данные статистики и распространенные штампы. Например, если цифры говорят о популярно-

Сепуление сепулек

Знаменитый пример неправильной организации базы данных обрисовал в «Звездных дневниках Ийона Тихого» (14-е путешествие) замечательный польский писатель Станислав Лем (приводится в сокращении).

«Все-таки я пошел к Тарантоге, чтобы прочесть о сепульках. Нашел следующие краткие сведения:

«СЕПУЛЬКИ — важный элемент цивилизации ардритов с планеты Энтеропия. См. СЕПУЛЬКАРИИ».

Я последовал этому совету и прочел:

«СЕПУЛЬКАРИИ — устройство для сепуления (см.)».

Я поискал «Сепуление»; там значилось:

«СЕПУЛЕНИЕ — занятие ардритов с планеты Энтеропия. См. СЕПУЛЬКИ».

Круг замкнулся, больше искать было негде.

...

Я бродил по тротуарам, стремясь окунуться в ночную жизнь столичного города, и из перекачивающихся толп до меня все чаще долетало это загадочное слово, произносимое сдавленным шепотом или же страстно выкрикиваемое... Напрасно силился я понять, что бы это могло быть; наконец, любопытство разобрало меня до такой степени, что я спросил у бармена, где можно приобрести сепульку.

— Напротив, — ответил он машинально, выписывая счет. Потом взглянул на ме-

ня внимательнее и слегка потемнел. — Вы один? — спросил он.

— Да. А что?

— Так, ничего. Мелких нет, извините.

Я отказался от сдачи и спустился на лифте вниз. Действительно, прямо напротив сияла огромная реклама сепулек... Я подошел к прилавку и, стараясь казаться невозмутимым, попросил сепульку.

— Вам для какого сепулькария? — осведомился продавец, спускаясь с вешалки.

— Ну, для какого... для обычного, — ответил я.

— Как для обычного? — удивился он.

— Мы отпускаем только сепульки с под-свистом...

— В таком случае мне одну...

— А где ваш фуфурь?

— Э, гм... у меня его нет с собой...

— Так как же вы возьмете ее без жены? — спросил продавец, испытующе глядя на меня и постепенно мутнея.

— У меня нет жены, — неосмотрительно брякнул я.

— У вас... нет... жены? — пробормотал, весь почернев, продавец. Он смотрел на меня с ужасом. — И вы хотите сепульку?.. Без жены?.. — его колотила дрожь.

Как прибитый, выбежал я на улицу, поймал свободный эборет и велел гнать в какое-нибудь ночное заведение».

сти RPG, сразу напрашивается фэнтезийный сеттинг или постапокалипсический, реже киберпанк. Обычно делают фэнтези (по шаблону). Или вот Вторая мировая: все кому не лень сейчас делают игры на эту тему. И практически всегда это стратегии/тактики, иногда случаются выкидыши в виде RPG, но это лишь исключения, подтверждающие правило-штамп.



[amicus]

Не все так очевидно. Иначе все принимаемые решения по части сеттингов были бы более точными. Все, конечно, смотрят на общие тенденции. Все что-то анализируют, но чаще (особенно наши разработчики) отправляются по проторенной дорожке, глядя в широкую спину более успешных западных коллег. Если на Западе вышел удачный проект про космос, все наши разработчики дружно окучивают космическую тему.

Рисковать и вкладываться в нечто непохожее на других могут позволить себе лишь единицы. Мне кажется, что в этом и заклю-

чен основной момент — выждать, когда конъюнктура начнет меняться в какую-то сторону, и выставить на рынок проект, предлагающий реальную альтернативу. Наверное, есть в этом что-то от игры на бирже.

При тех параметрах толщины культурного слоя, на котором «обитают» игры как разновидность масскульты, от штампов избавиться совсем непросто. Да и не всегда она нужна, война со штампами. Если угодно, сами игры уже насквозь синтетический вид искусства, существующий не самостоятельно, а за счет идей литературы, внекомпьютерных игр и кино. При этом внутри своего насквозь заштампованного мирка мы ведем непримиримую войну со штампами. Это очень забавно.

■ ■ ■

Сеттинг прочно откладывается в мозгу геймеров, если только разработчики позаботились о самом главном — занимательном геймплее. Такая вот прочная связь у тонкой материи игрового окружения с главной пружиной игрового процесса. И нельзя эту связь недооценивать! ■



Современный рынок перенасыщен играми про Вторую мировую. В ближайшем будущем популярность таких игр, скорее всего, резко упадет. Выживут только самые популярные серии вроде Call of Duty.



НИЧЕГО ЛИЧНОГО

МЕТРО-2

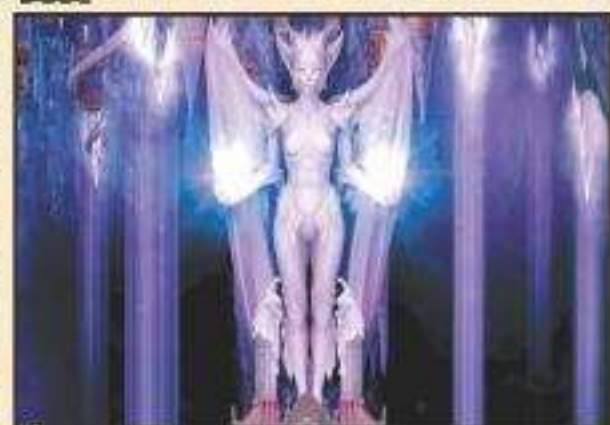
СМЕРТЬ ВОЖДЯ



© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Might and Magic, Dark Messiah, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Arkane Studios. Valve, Half-Life, and Source are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. Online mode developed by Kuji. © 2006 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компания "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Штат". По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 780-90-91, e-mail: buka@buka.ru. Компания "Бука": 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

Бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU



ГЕРОЙСКИЙ РЕДАКТОР

СОЗДАНИЕ НОВЫХ УРОВНЕЙ ДЛЯ НОММ 5

ЗДУАРД КЛИШИН

Пройдя **Heroes of Might and Magic 5**, поклонники сериала забеспокоились: «А где же редактор? Как нам делать собственные карты и кампании?» Некоторое время разработчики тянули (в первых двух патчах — 1.1 и 1.2 — никаких утилит не было), но затем выпустили третью «заплатку», в которую был встроен полноценный редактор карт для пятых «Героев». Пока программа доступна только на английском языке (подробный мануал — на нем же), но в самом ближайшем будущем **Nival** собирается выпустить русскую версию редактора и полностью перевести руководство. Мы же спешим рассказать вам об основах картостроения под НоММ 5 раньше всех, поэтому не удивляйтесь, что в статье описывается работа в английской версии редактора (на момент написания материала русский редактор еще не вышел).

ИНТЕРФЕЙС

Пропатчите игру до версии 1.3 (патч устанавливается только на версию игры 1.2), зайдите в директорию \Bin и запустите файл **H5_MapEditor.exe**. Перед вами появится небольшое окно, в котором необходимо задать базовые параметры карты: название (**Name**), его тип — одиночная или многопользовательская карта, и размер территории. Кликните на кнопку **Ok** — программа сформирует заготовку уровня.

По умолчанию большая область редактора представлена окном 3D-вида, в котором происходит формирование карты. Справа от него располагается панель с мо-

дификаторами для формирования ландшафта, инструментами для расстановки и редактирования объектов. В верхней области редактора находится несколько командных меню и панели быстрого доступа. Остальные компоненты (мини-карта, панель объектов) изначально отключены.

Вернемся к окну 3D-вида. Для изменения положения камеры на карте переместите мышь с зажатой средней кнопкой, масштабирование картинки производится с помощью колесика мышки. Для изменения угла наклона камеры достаточно передвинуть мышь на новое место с зажатой правой кнопкой.

ДИЗАЙН ЛАНДШАФТА

Переходим к формированию ландшафта — вариантов всего два. Первый — создать так называемый скетч или набросок: обозначить на карте реки, тропинки, дороги, покрыть текстурами области, где планируется воздвигнуть горы и вырыть овраги, и лишь затем приподнять или, наоборот, опустить вниз определенные участки местности. Второе возможное решение — сначала сформировать ландшафт и только затем нанести текстуры. Мы пойдем по второму, наиболее универсальному, на наш взгляд, пути.

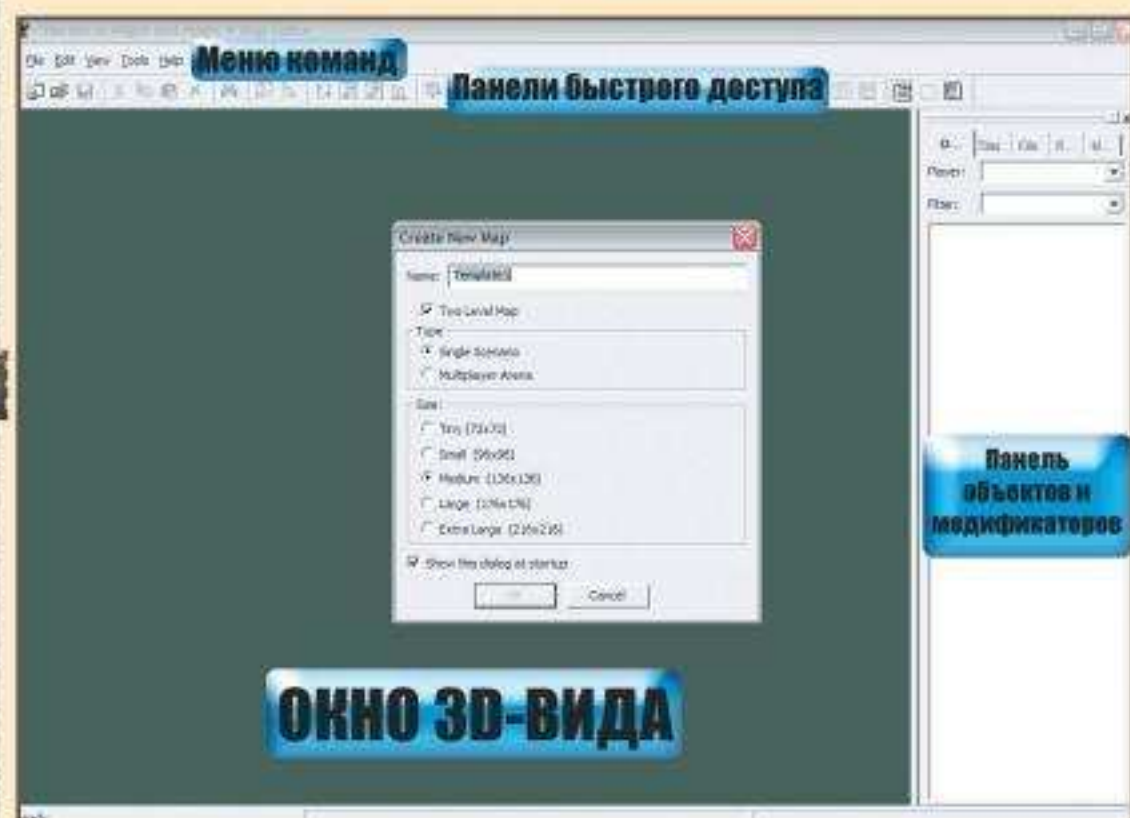
Для придания рельефа плоской заготовке мы воспользуемся модификаторами с вкладки **Tiles** на панели инструментов (не путать с панелями быстрого доступа, находящимися под шапкой главного меню).

Чтобы сформировать на определенном участке карты какую-либо возвышен-

ность, выберите модификатор **Bulk**, перейдите в окно перспективы, щелкните левой кнопкой мышки по определенному участку и, не отпуская ее, измените высоту. При необходимости в панели инструментов на вкладке **Tiles** можно настроить ряд параметров инструмента: например, настройки **Draw Tool Size** определяют радиус охвата кисти, а **Strength** — силу выдавливания.

Работа с остальными терраформерами осуществляется аналогичным образом, поэтому мы просто расскажем вам о предназначении каждого из них. Инструмент **Dig** служит для уменьшения высоты гор. Модификатор **Rnd** позволяет создавать на уровне случайным образом чередующиеся мелкие возвышенности и углубления (зашумление). **Smth** очень похож на **Dig**, он делает плавные переходы между остроконечными горами. Следующий весьма интересный инструмент — **Plato**, этот модификатор позволяет «запомнить» высоту зоны под курсором (для этого нужно кликнуть по карте левой кнопкой мышки), а затем сформировать местность с теми же параметрами (для этого достаточно двигать мышку, не отпуская левую кнопку).

Если вам нужно убрать все неровности с участка местности, воспользуйтесь инструментом **Zero**. С помощью модификатора **Raise** можно поднять любую неровность на одну ячейку вверх (автоматически формируется скальный выступ) — игрок не может пройти через данную область (удаляются выступы модификатором **Lower**). Модификатор **Water** выровни-



Вид редактора до начала работы.



Создав реку или озеро, вы можете разместить на нем различные объекты и противников.

вает поверхность, опускает ее на одну клетку вниз и заполняет водой. Инструмент **Ramp** позволяет создавать наклонные плоскости, для чего достаточно установить курсор приблизительно посередине между равнинным участком и пригорком, а затем плавно перетянуть мышью с зажатой левой кнопкой от гористой области к низменности (на плоской поверхности модификатор не работает).

МАЛЯРНЫЕ РАБОТЫ

Когда заготовка уровня создана, необходимо нанести на поверхность текстуры, расставить объекты и персонажей. Убедитесь, что на панели инструментов активирована вкладка **Tiles**. Чтобы нанести текстуру на участок местности, выберите категорию **Terra Skin**, а затем кликните на необходимый материал, например, **DirtDirtRoad**. После этого перейдите в окно 3D-вида и переместите мышью с зажатой левой кнопкой по тому сектору уровня, который собираетесь затекстурировать. Если вы ошиблись и, скажем, нарисовали дорогу там, где должна протекать река, ошибку всегда можно исправить при помощи инструмента **Eraser** в поле **Terra Skin**.

Рассматривать все группы текстур мы не будем (за что отвечает та или иная группа, практически всегда ясно из названия), отметим лишь одну необычную категорию — **Rivers**. Все представленные в ней элементы являются своеобразными модификаторами — терраформерами, позволяющими создавать на игровой карте реки, болота, а также потоки лавы.

После того как вы закончите с текстурированием, можно приступать к расстановке объектов: героев, монстров, растительности, архитектурных сооружений. Рассмотрим базовые принципы работы с моделями. Перейдите на закладку **Objects** на панели инструментов. Чтобы добавить новый элемент на карту, выберите интересующую вас группу из списка **Filter**, а затем произвольную модель и щелкните по карте. При необходимости

несложно указать принадлежность создаваемой модели к определенному игроку (при расстановке героев и городов это сделать необходимо). Для этого нужно изменить значение поля **Player**, находящегося над меткой **Filter**.

Когда вы добавите на карту достаточное число одинаковых объектов, нажмите клавишу **Esc** для отмены текущего инструмента. Если вы поставили объект не туда, куда хотели, то щелкните по нему левой кнопкой мышки (объект выделится) и, не отпуская ее, передвиньте манипулятор. Чтобы повернуть какую-либо конструкцию или персонажа на определенный угол, выделите необходимый элемент в окне 3D-вида и нажмите клавишу **R** на клавиатуре (объект будет повернут на 90 градусов).

Для редактирования параметров объекта выделите его и щелкните по кнопке **Object Properties** (следующая за биноклем) на панели быстрого доступа, либо воспользуйтесь горячей клавишей — пробелом. Перед вами появится окно, в котором необходимо настроить различные атрибуты. Здесь вы можете установить принадлежность данного элемента определенному игроку, подправить базовые характеристики, а также задать новые или отредактировать уже существующие скрипты. Далеко не у всех объектов есть какие-либо атрибуты, например, у растительности и некоторых строений они отсутствуют. При необходимости вы можете удалить созданную модель, кликнув на нее левой кнопкой мыши и нажав клавишу **Delete**. Для выделения группы объектов кликните левой кнопкой мышки по произвольному месту карты и измените положение манипулятора таким образом, чтобы все необходимые модели попали в зону красного прямоугольника.

Более детально рассмотрим базовые категории объектов из списка **Filter**. Большой блок **Environment** состоит из групп **Dirt Objects**, **Grass Objects** и еще нескольких менее важных. В них находится

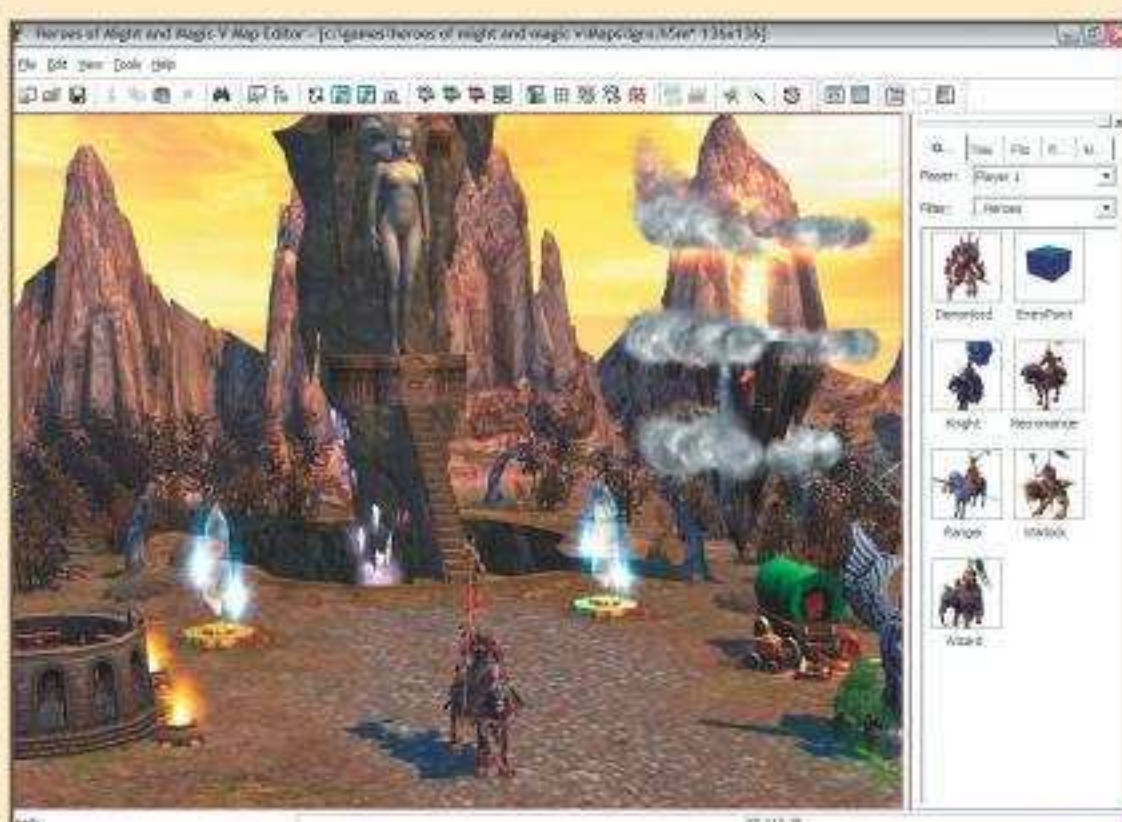
растительность, магма, формы для украшения подземных царств, а также различные конструкции, которые могут быть помещены лишь на водную поверхность вашей карты (**Water Objects**). Следующий и самый важный раздел в списке — **Objects**, категория **All-Terrain Objects** содержит архитектурные сооружения: небольшие арены, таверны, лагеря, палатки, костры, флаги и оружия. В **Artifacts** расположены артефакты — кольца скорости, ангельские крылышки, амулеты некромантии, золотые подковы, башмаки левитации. В группе **Heroes** спрятались герои, которыми может управлять игрок. При добавлении на карту моделей из этой категории задайте в поле **Player** порядковый номер игрока, который сможет выбрать героя из списка. В блоке **Monsters** притаились различные твари: их можно расставлять на карте (но не добавлять в замки). Из группы **Treasure** на уровень можно добавить золото, кристаллы, штабеля древесины, колбы с ртутью, самоцветы и прочие ценности. Обратите внимание на категорию **Towns**, в ней находятся различные города.

Закончив размещение различных объектов на карте, сохраните ее нажатием комбинации клавиш **Ctrl+S**. Для тестирования запустите игру и в главном меню выберите пункт: **Одиночная игра\Сценарии\Имя вашей карты\Начать игру**.

■ ■ ■

Полученных из статьи знаний хватит, чтобы сделать простейшую локацию без заданий и скриптовых сцен. То есть герой сможет только перемещаться по карте и воевать с монстрами. В одном из ближайших номеров «Игромании» мы вернемся к теме редактирования HoMM 5 и расскажем о том, как задать цели и условия выполнения заданий (возможно, в рамках статьи, а возможно, что и в форме видеоурока).

И не стесняйтесь присылать свои карты нам; самые качественные попадут на наш DVD в раздел «Работы читателей». ■



Выбрав место для замка, не забудьте поставить поблизости героя.



Прежде чем выкладывать свою карту в интернете, тщательно протестируйте ее в игре.

ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ

ЗДУАРД КЛИШИН, АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

ЕГО

Где взять: С нашего DVD

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Кто в детстве не увлекался «Лего»? Конструирование предметов из «Лего» — занятие очень увлекательное; неудивительно, что Мартин Энтед (Martin Enthet) несколько лет назад сделал нечто подобное на базе 3DS Max. Плагин **Ego** позволял за считанные секунды собирать легоподобные модели. Идея всем так понравилась, что к Мартину подключились другие разработчики, и очень скоро Ego оброс дополнительными функциями. А совсем недавно его оптимизировали под шестую версию «Макса».

Несмотря на то что плагин стал значительно более массивным, освоить его по-прежнему очень просто. Так что даже если вы не очень хорошо знаете 3DS Max, то не стоит отказывать себе в удовольствии пособирать различные модели в Ego.

ПРАКТИКА: Создатели модуля утверждают, что Ego отлично функционирует в 3DS Max 6. Мы провели небольшой эксперимент и были приятно удивлены — оказалось, что этот плагин совместим и с более старшими версиями популярного графического пакета.

Рассмотрим процесс создания простейшей лего-конструкции. Запустите 3DS Max, в поле инструментов перейдите на вкладку **Create\Geometry**, а затем выберите из представленного списка строку **Creative Tools**. В свитке **Object Type** щелкните по кнопке **Ego** и создайте объект на одном из видов. При необходимости можно настроить ряд параметров нового лего-элемента в поле **Ego Parameters**. Из примитивных форм несложно создавать не только простейшие модели, но и, например, целый город.

ВЕРДИКТ: Детское увлечение на новом витке эволюции. Настоящий конструктор «Лего» на базе 3DS Max. Удобный, простой; жаль только, что модели потом можно ис-

пользовать лишь в небольшом числе игр: уж больно они угловаты.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

SA PATH EDITOR

Где взять: С нашего DVD

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Чуть ли не каждую неделю для GTA: San Andreas выходят новые конвертеры, редакторы, скриптеры. А теперь вот к нам пожаловал первый более-менее пристойный редактор путей для персонажей игры. **SA Path Editor** позволяет с легкостью изменять и настраивать вэйпойнты, зашитые внутри файлов с расширением **.dat**. В программу встроен компилятор и декомпилятор, с помощью которых можно моментально переводить данные о контрольных отметках из игры в текстовый редактор и обратно.

ПРАКТИКА: Все в SA Path Editor хорошо — работает быстро, ошибок немного. Вот только с эргономикой меню авторы, мягко говоря, напортачили. С большой натяжкой интерфейсу можно поставить оценку «удовлетворительно». Давайте разбираться, в чем дело.

Много места в окне программы занимает серое поле, в котором при редактировании появляются различные кнопки для правки параметров элементов пути. Инструментальная панель отсутствует, а кнопка **Edit**, расположенная в главном меню, отказывается работать.

Для редактирования пути выберите его в меню **File>Select file** и укажите путь к одному из файлов в каталоге **DataPaths**. Затем откройте пункт меню **File\Decompile**, чтобы декомпилировать выбранный файл. Спустя несколько секунд в окне редактирования появятся кнопки правки параметров. Можете добавлять флаги и создавать новые пути следования. К сожалению, подкорректировать уже существующие контрольные точки не удастся: SA Path Editor автоматически удаляет все старые значения. Зачем — категорически непонятно.

«ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ»
НА DVD

На нашем DVD (в разделе «Игровой») вы найдете все утилиты, упомянутые в статье «Игровое редактирование», а также сможете ознакомиться с более детальными описаниями программ и прочитать небольшие уроки по работе в самых важных для игрового редактора редакторах.

Технические материалы, посвященные 3D-моделированию, конвертации объектов и прочим прикладным вопросам, публикуются именно на диске, а не в журнале.

Когда создадите все пути, выберите пункт меню **File\Compile**, чтобы скомпилировать файл и сохранить изменения.

ВЕРДИКТ: Не очень-то удачная попытка создать редактор путей персонажей и транспорта для GTA: San Andreas. К сожалению, за неимением альтернатив, придется пользоваться. С нетерпением ждем новых разработок.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 6/10

DE CIV 4 EDITOR

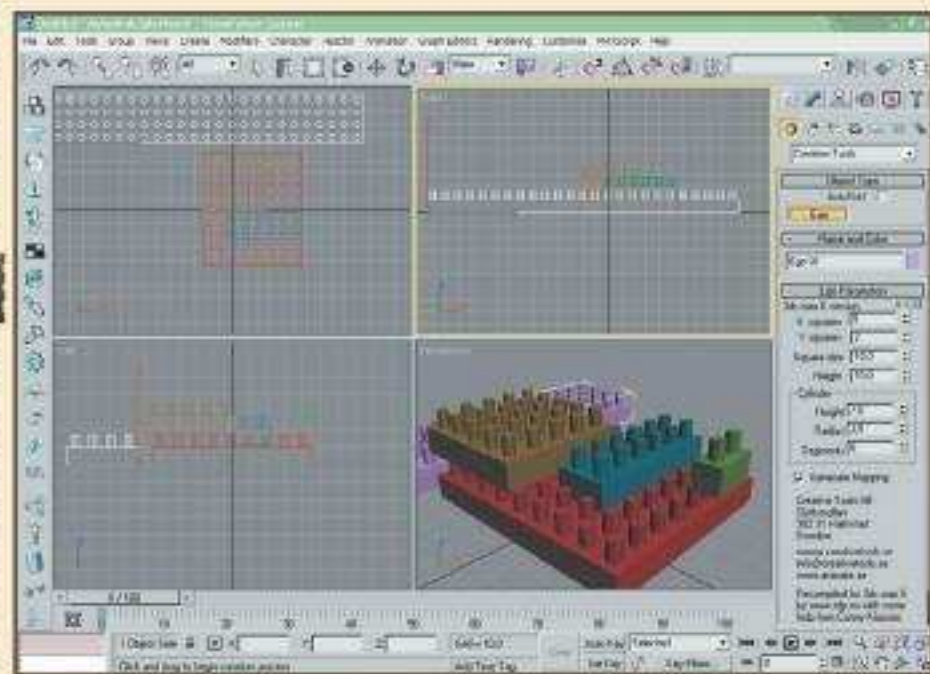
Где взять: С нашего DVD

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Надоело тратить уйму свободного времени на создание карт для Civilization 4 с помощью встроенного инструментария? Хотите облегчить процесс разработки новых территорий? В этом вам поможет утилита **DE Civ 4 Editor**, которая позволяет в считанные минуты генерировать новые карты для четвертой «Цивилизации». Всего-то и нужно — настроить несколько параметров и нажать кнопку **Generate**.

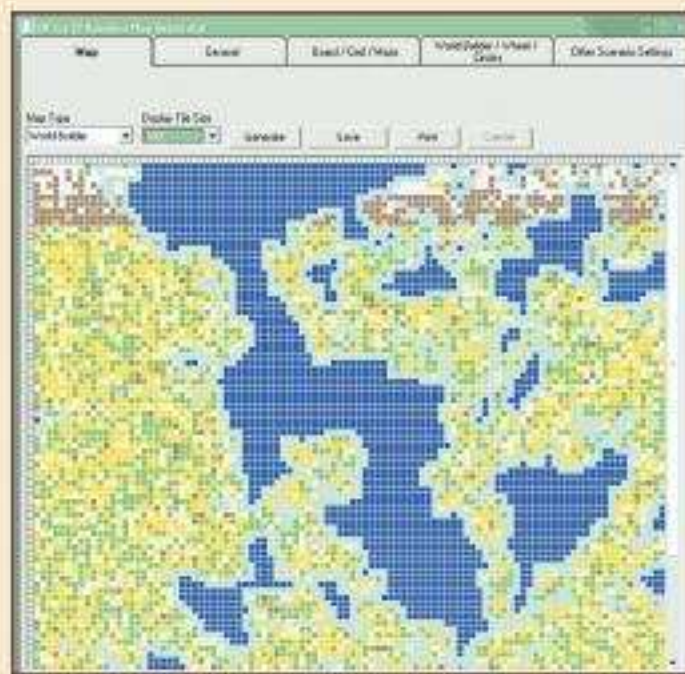
ПРАКТИКА: Интерфейс DE Civ 4 Editor устроен следующим образом. Большую область приложения занимает окно редактирования (вид сверху), в нем отображается сгенерированная редактором игровая территория. Над этим полем расположены кнопки для выбора типа новой карты, сохранения, печати — в общем, некое подобие панели инструментов.

При перемещении по вкладкам, находящимся в верхней области DE Civ 4 Editor, окно вида будет меняться на формы с различными характеристиками, которые можно настроить.

Создание новой карты проходит в несколько этапов. Первым делом пробежитесь по всем вкладкам, кроме **Map**, и настройте все параметры новой территории (размер локации, количество гор, лесов, число игроков, скорость игры и ряд других атрибутов). Помимо очевидных вещей, вы сможете задать оп-



Плагин Ego для 3DS Max — конструируем модели в стиле «Лего».



Всем хорош генератор карт для Civilization 4 — DE Civ 4 Editor. Вот только уровни все равно лучше доработать вручную.

ределенный алгоритм действий компьютеру, установить климатические условия, выбрать тип календаря. Когда определите все основные параметры, перейдите на закладку **Map**, выберите тип карты (**Map Type**) и щелкните мышкой по кнопке **Generate**. После этого не забудьте сохранить новоиспеченный шедевр, кликнув по кнопке **Save**.

ВЕРДИКТ: Почти идеальный генератор карт для Civilization 4. Вот только практика показывает, что сделанные с помощью него ландшафты все же нужно доводить до ума в обычном редакторе. Все-таки «генерация» и «вдумчивый подход к дизайну» — несколько разные вещи.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10

MAYA 6.5 NIF FILE TRANSLATOR

Где взять: С нашего DVD

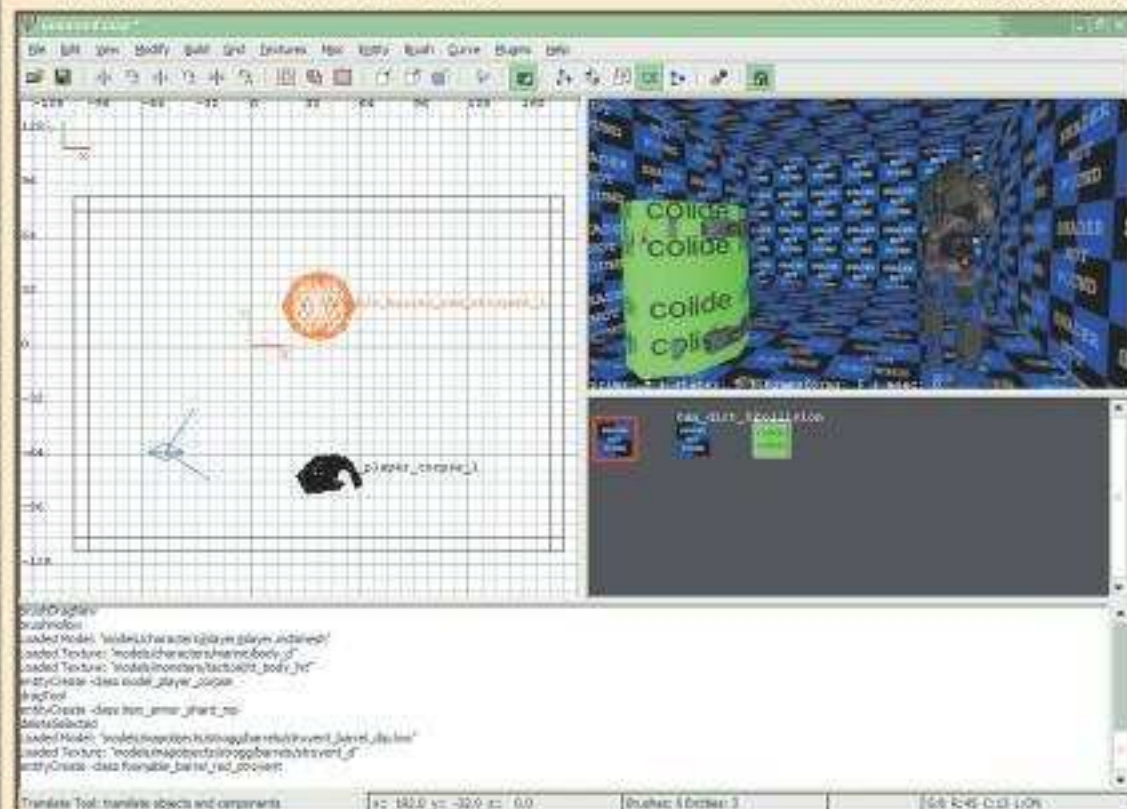
ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Отличная новость для всех модостроителей: вышла утилита, с помощью которой можно импортировать модели с расширением .nif в графический пакет Maya. Напомним, что данный формат используется в таких играх, как *The Elder Scrolls 4: Oblivion*, *Civilization 4* и некоторых других.

Плагин **Maya 6.5 NIF File Translator** абсолютно бесплатен, но при этом сделан на уровне коммерческих разработок. При необходимости с его помощью можно извлечь все модели из игры, в которой используется движок *NetImmerse/Gamebryo*.

В самом ближайшем будущем автор плагина собирается добавить в свое детище функцию экспорта объектов в NIF-формат, поддержку импорта анимации, particle-эффектов и некоторые другие немаловажные вещи. Заметим, что **Maya 6.5 NIF File Translator** тестировался лишь под **Maya 6.5** и может быть несовместим с более новыми версиями.

ВЕРДИКТ: Благодаря плагину **Maya 6.5 NIF File Translator** все поклонники Maya смогут работать с популярным у разработчиков игр форматом .nif. С нетерпением ждем новых версий.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7/10



GTK Radiant — это комплекс из «Радиянтов» сразу для нескольких десятков игр. Эдакий швейцарский нож мира редакторов.

ОБНОВЛЕНИЯ

Внимание, внимание! С этого месяца мы начинаем выкладывать на DVD обновления самых популярных среди игростроителей и модотворцев SDK, редакторов и утилит.

Разработчики редко выпускают патчи для редакторов, чаще всего они просто выкладывают в Сети обновленные версии, которые весят даже больше, чем оригиналы. Скачивать каждый раз такой объем могут далеко не все. Теперь этого делать и не нужно, все обновления вы сможете взять с нашего диска.



Quake 4 v1.3 Windows SDK. Ребята из **id Software** адаптировали SDK под 1.3-версию Quake 4. Никаких значительных изменений в инструментарий внесено не было, но утилиты

теперь не вылетают после установки патча.



Take Command: 2nd Manassas SDKs v2.51.

Исправлены некоторые недочеты и произведена оптимизация исходных файлов под 2.51-версию **Take Command: 2nd Manassas**. Наконец-то появилась возможность делать уровень с нуля.



BF2 MOD Tool Kit v3.

Состоялся выход новой версии редактора уровней для *Battlefield 2*. Произведена масштабная работа над ошибками — теперь инструментарий стал работать заметно шустрее и практически избавился от критических ошибок.

GTK RADIANT

Где взять: С нашего DVD

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: **GTK Radiant 1.5** — многофункциональный программный комплекс, позволяющий создавать уровни для большинства игр, использующих возможности редактора **Radiant** (это все игры на движках **Quake 2**, **Quake III Arena**, **Quake 4** и **DOOM 3**). Мы протестировали его на нескольких играх. Оказалось, что он без проблем обрабатывает уровни **Half-Life**, **Heretic 2**, **Soldier of Fortune 2: Double Helix** и **Star Wars: Jedi Knight 2 — Jedi Outcast**.

ПРАКТИКА: При запуске редактора необходимо выбрать из списка название игры, для которой вы хотите разработать новую карту, и указать к ней путь. Дизайн приложения почти полностью совпадает с **Q3 Radiant**. Несколько окон редактирования, отображающих уровень в разных плоскостях, панель инструментов по периметру и так называемый лог, в который записываются все действия пользователя. Перемещение камеры по карте в окне 3D-вида осуществляется посредством курсорных клавиш. Для изменения угла наклона камеры

воспользуйтесь клавишами **A** и **Z**. Для изменения высоты положения камеры нажимайте на клавиши **D** и **C**.

Создание нового уровня в **GTK Radiant** проходит по классической схеме. Сначала создается простейший элемент — так называемый браш. После этого его надо преобразовать в примитивную комнату-коробку через меню **Brush/CSG/Make Hollow**. Затем помещение текстурируется, на карту добавляются коридоры, монстры и NPC, орудия убийства, детализированные объекты.

Пользователи, уже работавшие в «Радиянте», безо всяких проблем перейдут на обновленный редактор **GTK Radiant 1.5**. Остальным же настоятельно рекомендуем ознакомиться с мануалом, входящим в стандартную комплектацию программы, а также внимательно изучить наши статьи и видеоматериалы на эту тему.

ВЕРДИКТ: Мощнейший комплекс, вобравший в себя возможности всех версий **Radiant** для различных игр. Теперь вам не надо держать у себя на компьютере несколько версий по сути одного и того же редактора — просто установите **GTK Radiant**.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10



NIF File Translator позволит всем поклонникам Maya работать с NIF-файлами, в которых хранятся модели, скажем, *The Elder Scrolls 4: Oblivion*.

ИНТЕРЕСНОСТИ

СПЕЦЭФФЕКТЫ ОТ AUTODESK

Известная всему миру компания **Autodesk** — производитель популярного графического пакета **3DS Max**, а с недавнего времени и **Maya** — вовсю трудится над программой для создания спецэффектов. Совсем скоро свет увидят новые версии (все под номером «2007») инструментов **Flame**, **Inferno**, **Flint**, **Smoke** и **Discreet Fire**. Эти программы, по словам сотрудников компании, будут отличаться от предыдущих версий повышенной стабильностью и производительностью. Создатели также утверждают, что в новые версии добавят множество новых модулей (каких именно — пока держится в строжайшем секрете).

V-RAY ДЛЯ MAYA

Группа разработчиков, входящих в состав **Chaos Group**, решила порадовать всех **Maya**-модельеров специальным плагином визуализации **V-ray**. Он необходим для создания фотореалистичных изображений на основе трехмерных сцен. Просто настраиваете параметры источников света и самого модуля **V-ray**, выбираете удачный

ракурс камеры, щелкаете по кнопке рендеринга и получаете двухмерное изображение сцены, максимально приближенное к реальным фотоснимкам.

Рекомендуем зайти на официальный сайт разработчиков (www.chaosgroup.com/support), пройти регистрацию и получить совершенно бесплатно бета-версию плагина. **V-ray** очень удобен для создания артов и разного рода заставок.

DJTV

В интернете появился уникальный проект — **DJTV** (расшифровывается как **Digital Juice Television**), аналогов которому просто нет. **DJTV** представляет собой онлайн-телевидение для мастеров в области 2D-графики и видеомонтажа. Ведущие специалисты со всех уголков земного шара выступают в роли учителей и делятся секретами мастерства с рядовыми пользователями. Для просмотра онлайн-передачи достаточно зайти на страничку www.digitaljuice.com/djtv/now_playing.asp.

На сайт еженедельно закладываются новые ролики с комментариями мастеров вир-

туальной кисти. Просмотреть их вы можете в любой момент, а вот скачать себе на компьютер, увы, не разрешается. Так что если вы хорошо знаете английский, то вперед — просвещаться в вопросах трехмерного моделирования и двухмерной графики. Впрочем, даже если с иностранным вы не дружите, большинство уроков будет вам понятно.

НЮК

Компания **D2 Software** выпустила триал-версию популярной программы для нелинейного компьютерного монтажа (он же композитинг) — **NUKE**. Скачать ее можно с официального ресурса **D2 Software**, заполнив небольшую регистрационную анкету по адресу www.d2software.com/nuke_trial-download_form.php. Главные преимущества программы: она очень шустрая (значительно быстрее аналогичных разработок от других производителей) и умеет работать с трехмерными моделями популярного сегодня формата **.obj**. Ко всему прочему, в **NUKE** встроен мощный скриптовый язык, с помощью которого пользователи могут создавать свои собственные модули.

PEPAKURA DESIGNER

Где взять: С нашего DVD

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: На основе произвольной бумажной развертки (то есть чертежа на бумаге) можно собрать какую-нибудь интересную конструкцию — например, реальный 3D-кубик, тетраэдр и более сложные формы. Но кто бы мог подумать, что на базе трехмерных моделей, сделанных, скажем, в **3DS Max**, тоже можно делать отличные бумажные «выкройки»? Японские специалисты (судя по всему, непревзойденные мастера оригами) выпустили специальную утилиту **Pepakura Designer** для создания разверток 3D-объектов.

Работает все очень просто. Запускаете редактор, загружаете в него трехмерную модель, нажимаете всего одну кнопку, получаете чертеж для листа формата A4 (можно и для большего), сохраняете в графический файл и распечатываете. Все, можно складывать. Тем не менее есть несколько нюансов, поэтому рассмотрим процесс создания чертежа более подробно.

ПРАКТИКА: Запустите программу. Выберите пункт меню **File/Open**, чтобы загрузить в утилиту одну из трехмерных моделей. Заметим, что **Pepakura Designer** позволяет импортировать модели лишь следующих форматов: **.pdo**, **.6kt**, **.6ks**, **.obj**, **.dxf**, **.mqo**, **.3ds**, **.lwo**. С другими типами файлов программа работать, увы, не умеет. Впрочем, ругать за это ее не стоит — как-никак все самые распространенные типы трехмерных объектов поддерживаются.

Основное рабочее поле программы разделено на две приблизительно равные части. В левой области редактора отображается загруженная модель (для поворота загруженного 3D-элемента необходимо переместить мышью с зажатой правой кнопкой), а в

правой — сама развертка, которую на начальном этапе работы вы не увидите. Над этими полями располагается панель инструментов, на которую вынесены основные кнопки для генерации и правки выкройки.

Для создания развертки трехмерной конструкции щелкните по кнопке **Create Development** на панели инструментов. Вы увидите, что на листе в правой области **Pepakura Designer** появилась 2D-выкройка различных частей вашей модели. Чисто теоретически полученный чертеж можно экспортировать в графический файл, распечатать на принтере и попытаться склеить из него полноценную конструкцию. На практике из этого ничего хорошего не выйдет, поскольку саму развертку предварительно необходимо оптимизировать.

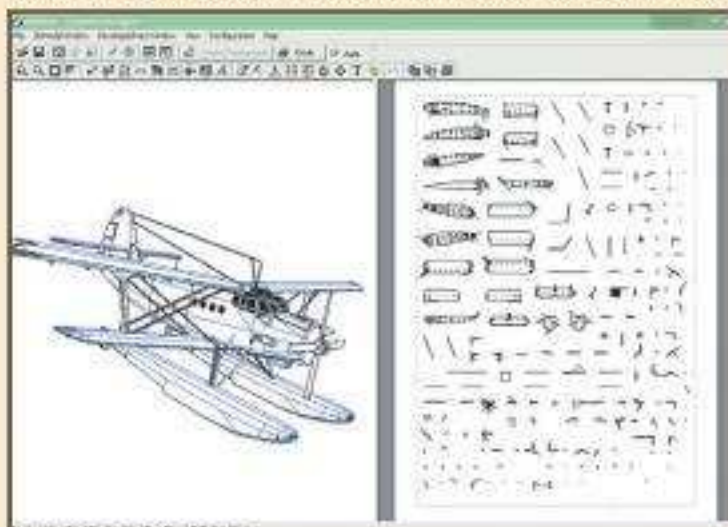
Все манипуляции над выкройкой производятся либо из инструментальной панели, либо с помощью контекстного меню, которое вызывается нажатием правой кнопки мышки в поле развертки. Рассмотрим одно из таких простейших преобразований. Предположим, нам нужно переместить для удобства один из компонентов общего чертежа на новое место. Для этого в контекстном меню выби-

раем строку **Move Part**, выделяем произвольную часть развертки и задаем ей новое местоположение. Остальные действия выполняются аналогичным образом.

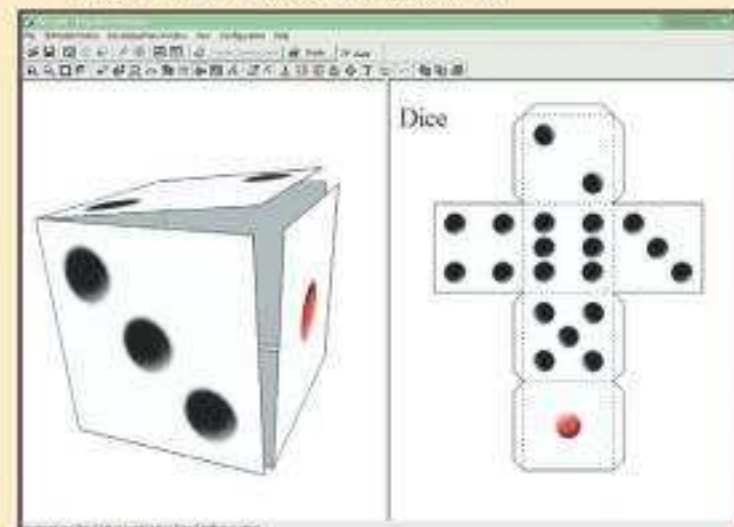
Когда закончите с оптимизацией, сохраните изменения и распечатайте чертеж. К сожалению, опция печати доступна только зарегистрированным пользователям, а регистрация стоит денег. На нашем диске вас ждет, конечно же, не полная, а только trial-версия. Впрочем, есть хитрый обходной маневр, причем вполне законный. Когда «выкройка» готова, максимально растяните окно с ее изображением и сделайте снимок экрана любой сторонней программой (можно просто нажать клавишу **Print Screen**, а затем вставить изображение в любой графический редактор), а затем распечатайте.

ВЕРДИКТ: Возвращение в детство! Весь игрострой-коллектив «Игромании» несколько дней забавлялся тем, что делал «выкройки» из трехмерных моделей и складывал их из бумаги. Главное — не пытайтесь работать с многополигональными объектами — замучаетесь складывать.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10



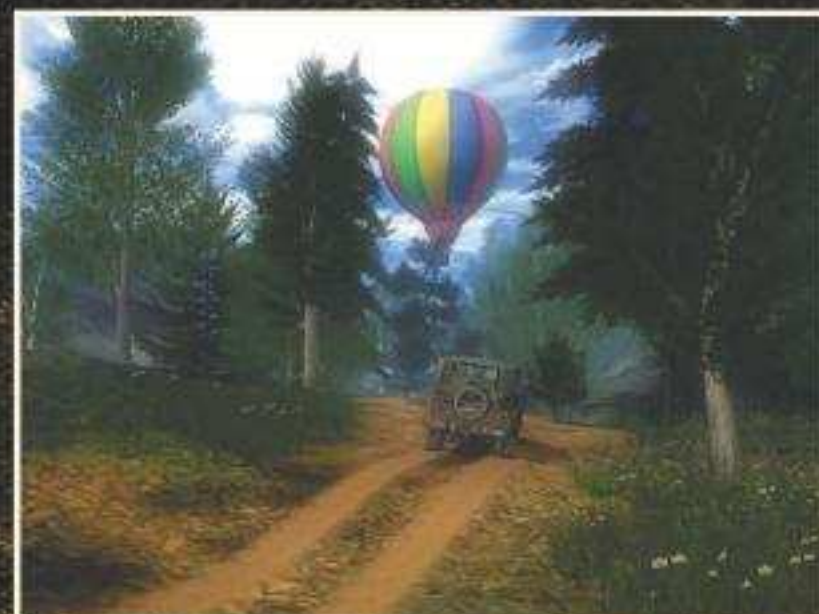
Pepakura Designer — привет из детства. Загружаете трехмерную модель и тут же получаете чертеж для складывания бумажной модельки.



4x4 ПОЛНЫЙ ПРИВОД



- ♦ модельный ряд внедорожников Ульяновского автозавода
- ♦ использование пониженной передачи и блокировка межколесного дифференциала
- ♦ пять регионов России
- ♦ погодные условия, влияющие на прохождение трасс
- ♦ реалистичная физическая модель и модель повреждений.





ГЕРОИЧЕСКИЕ ЛИКИ

АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН

В статье, посвященной вскрытию **Heroes of Might and Magic 5** (см. прошлый номер «Игромании»), мы добавили в игру шесть улучшенных высокоуровневых существ. Сегодня мы изменим их внешний вид. Архиличи с новеньким номером «Мании» под мышкой, паладины со сверкающим магическим копьем, владычицы тени с крашеными волосами — все это будет в нашем моде.

Заодно мы научимся перерисовывать портреты героев. Как вам, например, возможность сыграть за самого себя, любимого персонажа из другой игры или какого-либо фильма?..



НАБОР МОДОСТРОИТЕЛЯ

Нашим основным инструментом будет пакет утилит **DXT Tools** (ждет вас на нашем диске в разделе «Игровой»), который поможет нам получить из картинки формата **dds** (именно в нем сохранены все использующиеся в игре рисунки) более привычный **TGA**-файл. Также нам потребуется графический редактор, читающий **TGA**-файлы (рекомендуем использовать **Photoshop**).

Произведем осмотр игры и найдем графические файлы. Почти все они живут в папке **\Textures** архива **data.pak**, хорошо нам знакомого по предыдущему «Вскрытию». В этой директории царит, если можно так выразиться, полный бардак: файлы разбросаны по здешним субдиректориям непонятно по какому принципу. Так, скины существ по логике должны размещаться в подкаталоге **\Creatures**. Но вместо этого здесь собрана значительная, но далеко не

полная часть соответствующих текстур, остальные же следует искать в других субкаталогах папки **\Textures**.

Несколько слов о директории **\Creatures**. В соответствии с различными категориями юнитов она разделена на следующие подкаталоги: **\Dungeon** (посвящается представителям замка Лига Теней), **\Haven** (воины Ордена Порядка), **\Inferno** (инферно), **\Necropolis** (некрополис), **\WarMachines** (боевые машины). В списке отсутствуют Академия волшебства и Лесной союз, да и из представленных замков здесь есть далеко не все юниты.

Где же искать скины «потерявшихся» созданий? Во-первых, некоторых лесных воинов вы обнаружите в папке **\Preserve_11264**. Во-вторых, вам поможет функция поиска в вашем файловом менеджере. Временно переименуйте архив **data.pak**, придав ему расширение **zip**, и не забудьте включить поиск по архивам. В критериях задайте имя (разумеется, по-английски) интересующего вас юнита (оно отражено в имени скина) и расширение **dds**. Англоязычные варианты названий существ соответствуют наименованиям файлов из папки **\Text\Game\Creatures** архива **texts.pak**, с которым мы уже успели поработать в предыдущем «Вскрытии».

Большая часть текстур находится по адресу: **\auto-imported\Creatures\X**. На месте **X** либо не прописано ничего, либо указано какое-либо число. **X** в данном случае — название города, к которому относится создание. Помимо уже знакомых нам по списку подкаталогов **\Creatures** наименований вы можете встретить здесь следующие директории: **\Preserve** (соответствует Лесному союзу), **\Academy** (Академия волшебства) и **\Neutrals** (нейтральные юниты). Оставшиеся же шкурки юнитов вы обнаружите вне папки **\Textures**, по адресу **\Characters\Creatures\<Название фракции>**.

Отыщите нужный файл и установите **DXT Tools**. Пользоваться этой программой совсем несложно: постоянные читатели «Игрового» давно с ней знакомы, для остальных же проведем краткий ликбез.

Скопируйте интересующую вас картинку формата **dds** в каталог утилиты и запустите файл **readdxt.exe** с параметром: **readdxt <имя dds-файла>** (например, **readdxt Paladin.dds**). В результате вы получите нужный вам рисунок в виде файла **test.tga**. Последний можно править в графическом редакторе.

После того как картинка будет перерисована, ее необходимо перевести обратно в формат **dds**. Для этого, находясь в каталоге программы, наберите в командной строке **nvdxt test.tga**. Теперь рисунок вновь обрел знакомый игре вид. Осталось вернуть ему прежнее имя (то, что он имел до превращения в **TGA**-файл) и положить на прежнее место (в каталог архива **data.pak**, откуда вы его скопировали).

Настало время изменить внешний вид существ. Сразу скажу, что далее будут изложены рекомендации по преобразованию их облика. Конечно же, вам совсем необязательно им строго следовать.



ОРДЕНОНОСЦЫ

Первым под наши кисточки ляжет паладин (вернее, его модифицированный вариант, который мы окрестили орденосцем), представляющий, как известно, Орден Порядка. Шкурки этого воина вы найдете в каталоге **\Textures\auto-imported_320\dev\Test\TMP_characters\Champion**, упакованном в архив **data.pak**. Паладину соответствуют следующие файлы: **Paladin.dds** — текстура одежды и доспехов, **Paladin_horse.dds** — лошадь, **Paladin_weapon.dds** — оружие. Остановимся именно на вооружении.

Переведя файл в формат **tga**, откройте его в графическом редакторе и вооружайтесь кистью. Нанесите на скин юнита отличительные знаки, придающие ему уникальность. Например, это может быть логотип «Мании» на щите. Ваш покорный слуга также перекрасил оболочку пики, превратив ее из скучной черно-белой в красочную желто-красную. Изменению подверглось и бело-желтое знамя на копье, ставшее красно-белым и обретшее маркировку в виде названия любимого журнала.

Кроме того, неплохо бы наделить орудие убийства всадника — пику — своего рода визуальным магическим эффектом, сделав ее наконечник сверкающим. Этого можно добиться в **Photoshop** при помощи фильтра



Паладин после пластической операции: новая пика, новое знамя и несколько спецэффектов.

Accented Edges (чтобы наложить его на изображение, используйте одноименный пункт в меню **Filter/Brush Strokes**), предварительно выделив целиком наконечник копья посредством волшебной палочки (инструмент **Magic Wand**).

Настройкам фильтра, окошко с которыми сразу же появится, следует подобрать значения в следующих интервалах: **Edge Width** — 1-2, **Edge Brightness** — 35-42, **Smoothness** — 4-10. Осталось только вернуть файлу былые имя и формат. В итоге получился симпатичный орденоседец.



ПОСЛАНЦЫ САТАНЫ

Переходим к антиподу орденосецев — посланцам сатаны (в оригинале — пещерные владыки).

Их текстуры располагаются в папке **\Textures\Creatures\Inferno\Balor** (архив **data.pak**). Файл **balor.tga.dds** является основным скином и накладывается на тело персонажа, **balor_sword.tga.dds** соответствует вооружению юнита.

Рекомендую нанести на дубину и тело этой ужасной твари пятна крови разной величины, используя кисти (конечно же, красного цвета), красящие брызгами. В восьмой версии Photoshop для этого как нельзя лучше подойдут уже заготовленные «сухие» кисти (далее в скобках указывается их исходный диаметр — для простоты поиска необходимого инструмента) **Dry Brush (39)** и **Dry Brush Tip Light Flow (66)** или их собратья из категории **Splatter**. Желательно использовать разнообразные кисти, чтобы пятна не были похожи одно на другое как две капли воды. Готово: посланцы сатаны, испачканные кровью, идеально соответствуют своему темному статусу.



СТАРШИЕ ЛИЧИ

Среди некромантов, как вы помните, мы избрали (и соответствующим образом корректировали параметры) архиличей, в результате чего последние превратились в старших личей. Нужные нам скины находятся в каталоге **\Textures\auto-imported_18951\Creatures\Necropolis**

DemiLich. Речь идет о файлах **DemiLich.tga.dds** (главная текстура) и **DemiLich_add.tga.dds** (отдельные детали снаряжения воина). Нас, понятное дело, будет в первую очередь интересовать первый. Его и откройте в графическом редакторе.

Внешность твари можно изменить, например, следующим образом. Разместите обложку «Мании» поверх титульного листа книги, которую лич держит при себе на цепи. Обратите внимание на то, что для корректного отображения заглавная страница журнала должна располагаться вверх ногами, как показано на скриншоте. Для этого вам понадобится перевернуть холст с обложкой, используя пункт меню **Image/Rotate Canvas/180**. И только потом накладывать изображение на скин героя.

Совсем уж безжизненные глаза воина неплохо бы слегка оживить зеленоватым огоньком (все-таки воин мертв лишь отчасти), нанеся его кистью соответствующего цвета. Можно перекрасить и коричневатый пояс (к примеру, в изумрудный цвет). Наконец, на одеяния и оружие мертвяка будет здорово нанести следы (желательно разной формы и размеров) зеленой слизи. Делается это точно так же, как и пачкание кровью, которое мы применяли в случае с inferнальной тварью. Вот и все — пластическая операция прошла успешно.



ДРЕВНЕЙШИЕ ЗНТЫ

Обратимся теперь к древним (в нашем моде — древнейшим) энтам. Скин существа в виде файла

Dendroid Soldier.tga.dds разработчики припрятали в каталог **\Textures\auto-imported_320\Creatures\Preserve\DendroidSoldier** (архив **data.pak**).

Открыв картинку, внесите в нее, к примеру, следующие изменения. Во-первых, советую проделать небольшие дырла в «шкуре» деревянного юнита с помощью кистей различной формы, но обязательно черного (или темно-коричневого) цвета. Во-вторых, белые глаза воина неплохо бы покрасить желтым (под цвет листы). Вот минимальный набор преобразований, который способен украсить энта, придать ему оригинальность.



ПОВЕЛИТЕЛЬНИЦЫ ТЬМЫ

Владычицам тени (в нашем варианте — повелительницы тьмы) отведены файлы **Matron-Matron.(Texture).dds**

и **Matron-Matron_add.(Texture).dds** из папки **\Characters\Creatures\Dungeon** (архив **data.pak**). Первый из них служит основным скином, второй — дополнением к нему (несет в себе изображение волос).

Лично я, редактируя главный файл, перекрасил героине ногти в черный цвет, кольцо — в коричневый. Подкрасил немного губы. Не менее важная правка — изменение цвета волос (прежняя седина ей явно не к лицу). Для этого достаточно залить их нужным колором (ваш покорный слуга выбрал сиреневый), используя в основном инструмент **Paint Bucket** (заливка). Для удобства рекомендую воспользоваться выделением с помощью волшебной палочки.



МЕГАРАДЖАС

Скин раджи ракшас (по-новому — мегараджас) располагается в директории **\Characters\Creatures**

Academy (архив **data.pak**) в виде файла **RakshasaRukh-RakshasaRukh.(Texture).dds**. Нанесите на шкуру создания какие-то новые детали или подкорректируйте старые. Например, можно окрасить скин золотисто-желтым или каким-то другим оригинальным цветом (при этом вам опять-таки пригодится инструмент «заливка») гриву юнита.



Мы добавили в игру шесть практически новых юнитов (прежними остались только модели, но это уже тема для отдельной статьи) и добились того, что новобранцы отличаются от своих предшественников не только боевыми характеристиками и навыками, но также описаниями и, что немаловажно, внешностью.

Вы легко можете применять полученные знания для изменения других юнитов: не составит особого труда вставить в игру, скажем, еще шесть (по одному на каждую фракцию), а то и двенадцать созданий других уровней. ■



Легкий редизайн — наносим логотип журнала на щит скелета.



У старшего лича всегда под рукой свежий номер «Игромании». Причем держит он его на цепи, чтобы никто не стащил.



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОЙ

24 часа в сутки любые ваши вопросы по созданию, модифицированию и вскрытию игр принимаются по адресу gamedev@igromania.ru и по SMS на короткий номер 1121 с префиксом dev (в начале сообщения печатаете слово dev, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — 10 центов. Обратите внимание, что ответы на вопросы даются только в журнале.

Делая уровни в редакторе Titan Quest, дошел до расселения монстров и неожиданно обнаружил, что их разновидностей несколько больше, чем я видел в игре. Это при том, что я облазил игру от и до. Объясните, в чем дело: это я не нашел какие-то закрытые локации или в редакторе действительно есть какие-то дополнительные существа?

Действительно, в редакторе существ несколько больше, чем в игре. Например, некоторые NPC не попали в финальную версию Titan Quest из-за того, что сюжетная линия по ходу разработки переписывалась несколько раз. Также в редактор попало несколько монстров, дизайн которых разработчиков по каким-то причинам не устроил. Обратите внимание, что для таких противников не прописаны скрипты поведения и не проработаны предметы инвентаря. Так что будьте осторожны при помещении их на самодельную карту: чаще всего такие монстры просто стоят на месте, а если вы их убьете, то из них не выпадают вещи.

Существует ли какая-нибудь скриптовая команда, посредством которой можно делать скриншоты в GTA: San Andreas без использования утилит, специально созданных для создания скринов (они немного подтормаживают игру, а хотелось бы, чтобы геймплей не прерывался ни на секунду)?



Сделав несколько десятков или даже сотен скриншотов при помощи скрипта 0A1E: 1, можно объединить их в видеоролик.

Сделать скриншот в GTA: San Andreas можно при помощи скрипта 0A1E: 1. Если поставить данную команду в цикл с проверками, то можно сделать огромную подборку картинок, которые потом несложно сшить в единый видеофайл. Скрипт, демонстрирующий применение данной команды, вы найдете на нашем диске в разделе «Игровой строй».

Существуют какие-либо команды для редактора скриптов TES 4: Oblivion, позволяющие узнать, спит игрок в данный момент времени или бодрствует? И смежный вопрос — как узнать общее время сна главного героя?

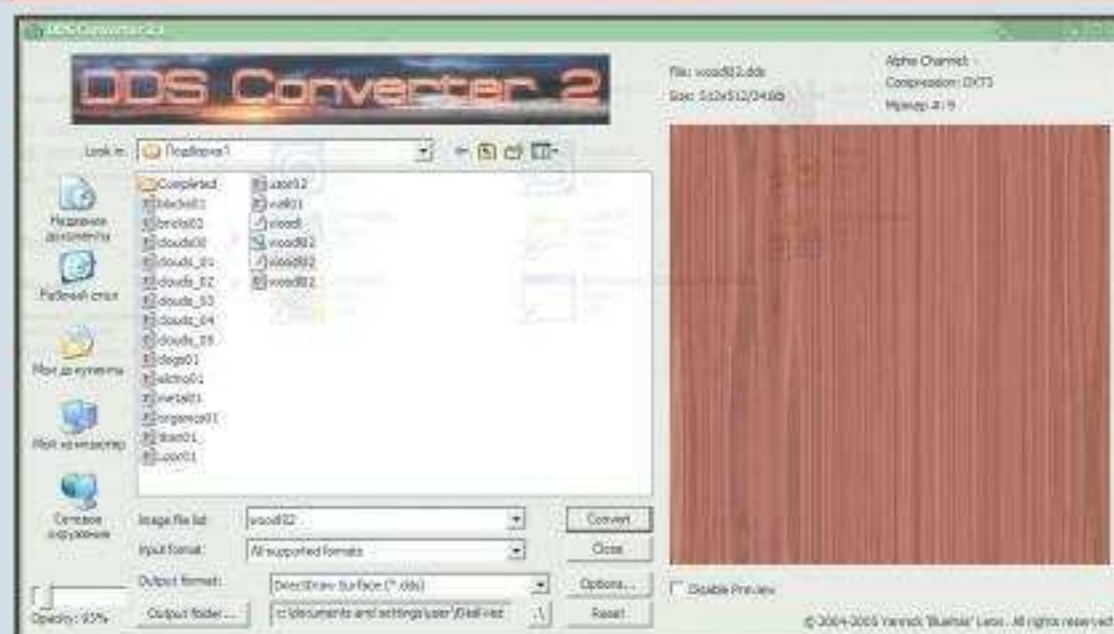


Узнать, спит персонаж в Oblivion или нет, можно при помощи функции IsPCSleeping.

Чтобы узнать состояние героя в текущий момент времени (спит или нет), в редактор встроена специальная функция — IsPCSleeping. Работает она по следующей схеме — если персонаж спит, то переменная примет целое значение (обычно «возвращается» значение 1), если персонаж, напротив, бодрствует, то возвращается нечетное значение (обычно 0).

Теперь что касается общего времени сна. Чтобы его узнать, достаточно воспользоваться командой GetPCSleepHours. В некоторых случаях, даже если игрок какое-то время отдыхал, команда возвращает значение 0, но происходит это только на закрытых локациях.

Почему при создании игр разработчики для хранения графики чаще всего отдают предпочтение формату DDS? Это стандарт? Ведь есть же BMP, JPG, GIF, наконец.



Формат DDS обеспечивает оптимальное соотношение сжатия/качества. Именно поэтому его использует большинство разработчиков.

Никакого стандарта не существует, большинство игровых редакторов и пакетов трехмерной графики умело справляются с любыми графическими файлами. Однако разработчики всегда исходят из принципа «конвертируем графику в формат, который при максимальном сжатии дает минимум потерь качества картинки». JPG отлично ужимает картинку, но артефакты, которые при этом появляются, смотрятся просто чудовищно. BMP дает прекрасное качество (ведь по сути это несжатое изображение, где есть точная информация о каждом пикселе), но если, скажем, перевести всю графику того же Half-Life 2 в этот формат, то все картинки в сумме займут более 30 Гб (мы специально проверили).

Формат DDS обеспечивает отличное сжатие при минимальных потерях изображения. У DDS есть и еще один немаловажный плюс: он позволяет хранить в теле файла информацию не только о цвете пикселей, но и альфа-канал (маску прозрачности), который можно с успехом использовать, например, при создании карты высот или прозрачных текстур.

Можно ли в GTA: San Andreas с помощью каких-либо команд выводить на экран графические файлы — ленты комиксов, слайд-шоу? Я сделал новый город и хочу на некоторых миссиях попробовать этот эффект.

Для того чтобы организовать в игре вывод той или иной картинки на экран, нужно проделать ряд несложных манипуляций.

1. С помощью программы TXD Workshop создайте новый TXD-файл и сохраните его в каталог Models\Txd игры. Поместите в файл изображения, которые хотите использовать на своей миссии.

2. Для вывода изображения из TXD-файла на экран в SAMB воспользуйтесь следующей конструкцией:


```

:Out_Image
0001: wait 0 ms
0390: 'TEST'
038F: 1 «IMG_01»
0001: wait 5000 ms
038D: 1 310.0 230.0 256.0 256.0 255 255 255 255
0873: 1
0390: 'TEST'
0001: wait 15000 ms

```

```

03F0: text_draw_toggle 1
03F0: text_draw_toggle 0
004E: end_thread

```

TEST — имя вашего TXD-файла из папки **Models\Txd** игры, **IMG_01** — название изображения внутри TXD-файла. Скрипт выводит на экран изображение на 15000 ms (хотите — ставьте больше). Чтобы убрать картинку с экрана, примените команду:

```

03F0: text_draw_toggle 1
03F0: text_draw_toggle 0

```

Вопрос месяца

Прошел кампанию **Heroes of Might and Magic 5**, переиграл во все оригинальные сценарии и без труда побеждаю компьютер на высшем уровне сложности. Можно как-нибудь сделать его более сильным и умным? Можно как-то отрегулировать сложность прохождения игры?

Да, можно. Для этого придется немного покопаться в характеристиках AI. Вы найдете их в разделе **AI** файла **DefaultStats.xdb**, что лежит в каталоге **\GameMechanics\RPGStats** (архив **data.pak**). Откройте файл в «Блокноте» и найдите подраздел **Combat**, в котором прописано соотношение сил противоборствующих сторон во время сражений. Здесь есть параметр **EnemyDamageCoef** — коэффициент повреждения, наносимого войсками компьютера (в процентах). Впишите сюда значение в районе **110-120** (или даже выше — изначально стоит **100**). В результате армия компьютера увеличится.

Атрибуту **EnemyTroopsHealthCoef** (коэффициент здоровья вражеских войск) присвойте значение **50-60**, а характеристике **EnemyWarMachinesHealthCoef** (коэффициент прочности боевых машин неприятеля) — **1.5**.

Перейдите к разделу **Adventure**. Он описывает действия компьютера на игровой карте и разбит на три небольших блока: **DifficultyNormal** (относится к низкому уровню сложности), **DifficultyHard** (средняя сложность) и **DifficultyHeroic** (высокая сложность). Если вы опытный игрок, то вас интересует только последний блок.

Первый показатель, который вам необходимо отредактировать — **AttackHumanAggressivityCoef**, он определяет агрессивность компьютерных игроков в атаке. Обратите внимание, что на всех трех уровнях сложности значение этого параметра равно единице. Повысьте значение до **1.2-1.5**, после этого компьютер будет нападать на вас при первой же возможности.

Следующий атрибут — **AttackComputerAggressivityCoef**, задающий агрессивность одной расы, управляемой компьютером, по отношению к другой. Если вы хотите, чтобы ваши компьютерные оппоненты вовсю рубились между собой, ставьте сюда значение **1-1.5**. Но учтите, что подобное изменение не всегда делает AI более серьезным противником. Чаще всего противники в начале раунда начинают междоусобные войны и на какое-то время забывают о вас. Но затем один из них побеждает, захватывает замки, и победить его становится крайне сложно. На наш взгляд, значение характеристики лучше снизить до **0.1-0.2**.

Во всех блоках есть настрой-

ка **CowardiceVersusHuman**. Она определяет трусость компьютера в борьбе с вами. Задайте значение **0**. Трусам нет места в нашей мини-модификации!

Идем дальше. **ArmyPowerCoefBonusPerHeroLevel** — коэффициент мощности армии компьютера в зависимости от его уровня. На всех уровнях сложности ее значение одно и то же. В блоках **DifficultyHard** и **DifficultyHeroic** стоит прописать этому атрибуту значения **0.2** и **0.3**, соответственно. В этом случае на средней и высокой сложности существенно возрастет зависимость силы компьютерного игрока от его уровня.

Показатели **AvengerVersusHumanCoef** и **AvengerVersusComputerCoef** задают мстительность компьютерного игрока по отношению к вам и к компьютерному оппоненту соответственно. В первом случае значение параметра одинаково для всех уровней сложности — **1**. В разделах **DifficultyHard** и **DifficultyHeroic** рекомендуется прописать числа **1.25** и **1.5**. Компьютер станет очень злопамятным.

Определенный интерес представляют также настройки **HireHeroesPerTown** и **HireHeroesGlobalLimit**. Первая задает максимальное количество героев из одного города, которыми компьютер может одновременно управлять. Вторая — максимальное общее число героев, находящихся в подчинении у AI. Если вы хотите, чтобы враги заполнили собой всю карту, ставьте атрибуту **HireHeroesPerTown** значение побольше. Но учтите, что при таком раскладе по-настоящему сильных соперников вы себе вряд ли отыщете (все герои будут очень слабыми), да и игра будет сильно тормозить.

Что касается показателя **HireHeroesGlobalLimit**, то соответствующее ему значение лучше понизить до **12-15**. Дело в том, что AI не способен нормально управляться с большим количеством героев. Он воспитывает много слабеньких противников.

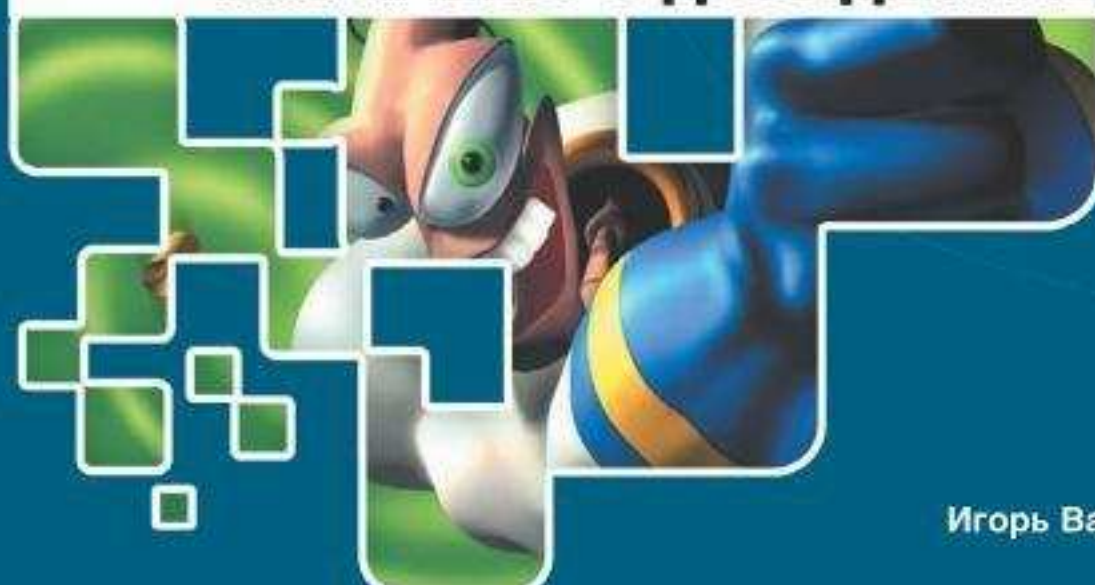
Кстати, если вы не профессиональный игрок, а только-только начинаете осваивать мир **HoMM 5**, то можете проделать операции, обратные описанным, — играть станет значительно проще.



ПЕРРИФИКАЦИЯ

ИНТЕРВЬЮ С ДЭВИДОМ ПЕРРИ

Игорь Варнавский



Дэвид Перри — человек в игровой индустрии далеко не последний. Выбившись из североирландской глубинки на самую вершину, Дэйв стал одним из самых богатых и известных разработчиков. **Enter the Matrix** и **The Matrix: Path of Neo** немного подмочили его безупречную репутацию, но тем не менее он по-прежнему остается в числе наиболее заметных игроселебрити — таких как Питер «Дядя Петя» Молинье, Хидео Кодзима или Сигеру Миямото.

В феврале этого года Дэйв покинул **Shiny Entertainment** — как утверждает, временно, для того чтобы помочь **Atari** в продаже студии (будучи независимым лицом, он мог представлять интересы покупателя). В октябре покупатель наконец-то нашелся (им стал конгломерат **Foundation 9 Entertainment**), но Перри, судя по всему, не горит желанием возвращаться в некогда свою собственную компанию. Вместо этого он занялся корейской MMORPG **2Moons** и объявил об открытии двух новых стартапов — **GameInvestors** и **GameConsultants**. Упускать такой благоприятный повод было бы грех, поэтому мы незамедлительно связались с объектом нашего интереса и зафрахтовали его на предмет интервью. Дэвид как раз проводил отпуск на Гавайях, но от интервью отказываться не стал.

Тайное-явное

ИГРОМАНИЯ В первую очередь давайте взглянем в глубокую древность. Мы вдоль и поперек знаем все ваши игры, начиная с **Earthworm Jim** (включая, естественно, и самого **Earthworm Jim**), но о ваших ранних проектах практически ничего неизвестно. А ведь это ДЕСЯТКИ игр!



[Перри]

Давайте тогда я расскажу все с самого начала. Родился я в Лисберне (Северная Ирландия) в 1967 году. Это не самое лучшее место для человека, который решил связать свою жизнь с играми, поэтому тот факт, что мне удалось стать разработчиком, я считаю большой удачей.

А началось все в конце 70-х — начале 80-х, когда мою школу оснастили компьютерами (которые тогда еще были в диковинку). Первые два года меня к ним не пускали, полагая,

что я еще слишком маленький. Но когда наконец пустили... В общем, я сразу заболел играми. Причем делать игры мне было не менее интересно, чем играть в них.

В 1982 году родители купили мне первый компьютер — **Sinclair ZX81**. Там был всего 1 Кб оперативной памяти (это было мало даже по тем временам. — Прим. авт.), но этого хватало для того, чтобы писать игры. Для начала я сделал какую-то автогонку — точнее, я считал ее автогонкой. На самом же деле это было ужасно: одно черное пятно двигалось по дороге и уворачивалось от других черных пятен.

Так или иначе, я продолжал писать игры и отправлял их на публикацию в один из компьютерных журналов. Программы тогда были небольшие, поэтому весь код умещался на одной или нескольких страницах. А потом... потом из журнала мне прислали гонорар — чек на 450 фунтов. Признаться, я тогда просто опешил. Я и не подозревал, что на играх можно делать деньги. У меня даже счета в банке не было!

После этого я начал писать игры с удвоенной или даже утроенной энергией, но очень скоро понял, что, оставаясь в Ирландии, многого не добьешься. В возрасте 17 лет я получил предложение о работе в Лондоне с годовой зарплатой 3500 фунтов — и с удовольствием принял его. За время жизни в Лондоне мне довелось поработать в нескольких компаниях, но дольше всего я работал в **Probe Software**, лондонском подразделении **Acclaim**. **Probe** были еще теми прохвостами: с моих игр они получали вполне приличные деньги, а мне платили копейки. Я тогда был еще молодой и наивный,



Дэйв Перри. Свою родную **Shiny** он, кстати, умудрился продать уже дважды: первый раз в 1995 году компании **Interplay**, второй — в 2002-м, когда **Interplay** сбавивала ее **Atari**.

поэтому долго этого не понимал. А когда понял — ушел из **Probe** и создал собственную команду. Самой успешной моей игрой того периода была **Teenage Mutant Hero Turtles**; быстрее же всего далась **Smash TV** — одна неделя работы. **Smash TV** мы вообще делали вслепую: предназначалась она для игровых автоматов, но у нас просто не было времени на поиск этих автоматов и нормальное тестирование. Одним



Sacrifice в пору было бы назвать **Self-Sacrifice**. Выпустив самую яркую свою игру, **Shiny** перешла в собственность **Atari** и с тех пор не выпустила больше ни одной приличной игры.



словом, это был самый натуральный Дикий Запад, деньги делались едва ли не из воздуха.

В 1991-м я перебрался в США, в американское отделение Virgin Games, где работал над рекламными играми (Cool Spot по заказу 7-UP, Global Gladiators по заказу McDonald's) и тайтлами по лицензиям (Walt Disney's Aladdin, Walt Disney's The Jungle Book, The Terminator, Robocop vs. Terminator). Ну а два года спустя я основал собственную компанию — Shiny Entertainment. Как это обычно бывает, название все никак не хотело придуматься — пока я наконец не вспомнил о песне Shiny Happy People, принадлежащей группе R.E.M. Название получилось неоднозначным, поначалу некоторые принимали нас за порностудию (слово «shiny» да еще в сочетании с «entertainment» наводило на всякие мысли).

Что было дальше, вы уже знаете — Earthworm Jim, миллионные продажи, одноименный мультсериал, потом MDK, Wild 9, R/C Stunt Copter, Messiah, Sacrifice, Enter the Matrix, The Matrix: Path of Neo — и вот я здесь, беседуя с вами.

МАНИЯ Да, всю вашу последующую биографию мы знаем из блога. Но нас уже очень давно гложет один вопрос: почему Enter the Matrix и The Matrix: Path of Neo получились тем, чем они получились? Shiny сделала столько гениальных игр, а тут вдруг вас словно подменили. В чем причина такой перемены? Вы потеряли каких-то ключевых сотрудников? Или, может быть, все дело в сжатых сроках? Или есть что-то такое, о чем мы вообще не знаем?



[Перри]

Это очень тяжелый вопрос для меня. Enter the Matrix и The Matrix: Path of Neo — игры по лицензии, тогда как раньше Shiny с лицензиями не работала — у нас были только свои, оригинальные тайтлы. Тем не менее мне очень нравилось работать над одним из этих проектов (над каким именно, Дэвид уточнять не стал, но, по всей видимости, он имеет в виду Enter the Matrix. — Прим. авт.). Однако когда я понял, к чему все идет, я покинул Shiny. А вообще, давайте оставим эту тему.

(После нескольких уточняющих вопросов мы пришли к выводу, что Дэвид сам не в восторге от Enter the Matrix и The Matrix: Path of Neo, но распространяться на эту тему не хочет. Судя по всему, после того как Interplay в 2002 году продала Shiny в пользу Atari за \$47 млн, Дэвид хоть и сохранил за собой должность президента компании, но в значительной степени потерял самостоятельность. Отсюда и такой результат.)

МАНИЯ Не вопрос, давайте оставим. В одном из своих интервью вы признались, что вам всегда нравилось делать необычные игры. Будучи президентом Shiny, вы могли себе это позволить, но со временем поняли (опять же, по вашему собственному признанию), что нельзя забывать и о прибыльности. Значит ли это, что Messiah и Sacrifice провалились в продажах? Насчет MDK никаких сомнений, конечно же, нет, она была более чем успешна.

ПОСЛУЖНОЙ СПИСОК ДЭВИДА ПЕРРИ

1980-1984

15 самописных игр, опубликованных в журнале ZX80/ZX81 Users Club.

1984-1986 (ведущий программист/дизайнер в Mikro-Gen Software)

Drak-Maze
Pyjamarama
Herbert's Dummy Run
Three Weeks in Paradise
Three Weeks in Paradise Special Edition
Stainless Steel

1986-1987 (руководитель проектов/ведущий программист/дизайнер в UK Team)

Beyond the Ice Palace
Great Gurianos
Ikari Warriors

1987-1990 (ведущий программист/дизайнер в Probe Software)

Trantor the Last Stormtrooper
Tintin in the Moon
Teenage Mutant Hero Turtles
Dan Dare III
Paperboy 2 (1992)
Supremacy/Overlord (1990)
Savage (1988)
Smash TV (1991)
The Terminator (1992)

1990-1991 (ведущий программист/дизайнер в сотрудничестве с Ником Брути)

Extreme (1991)
Captain Planet (1992)

1991-1993 (руководитель проектов/ведущий программист/дизайнер в Virgin Games)

Global Gladiators (1993, для McDonald's)
Walt Disney's Aladdin (1993)
Cool Spot (1993, для 7-UP)
Walt Disney's The Jungle Book (1994)



[Перри]

Ну, я бы не сказал, что Messiah и Sacrifice были провалами. Нам всегда удавалось балансировать между двумя крайностями — безумными экспериментами и прибыльностью. Конечно, в отличие от некоторых других команд у нас не было издателя с бездонной мощью, но и дефицита денег мы никогда не испытывали.

МАНИЯ Давайте поговорим о вашем новом проекте — MMORPG 2Moons. Насколько мы знаем, это ремейк южнокорейской игры Dekaron для западного рынка. Идея сделать ремейк принадлежит вам, или вы присоединились позже? И какова ваша роль в этом проекте? Вы режиссер или продюсер?



[Перри]

Я режиссер. Идея сделать ремейк принадлежит не мне, я присоединился, когда проект уже был запущен в производство. Работать с корейцами, безусловно, тяжело (понять их английский способны только другие корейцы), но интересно.



В начале 90-х Дэйв Перри промышлял рекламными тайтлами. На скриншотах — кадры из игры Cool Spot 1993 года, сделанной по заказу 7-UP.



Enter the Matrix оказалась очень посредственной игрой, но в продажах принесла около \$300 млн.

Октябрь 1993 — февраль 2006 (основатель и президент/программист/дизайнер в Shiny Entertainment)

Earthworm Jim (1994)
Earthworm Jim Special Edition (1995)
Earthworm Jim 2 (1995)
Mutant Penguins (1996)
MDK (1997)
Wild 9 (1998, PS One)
R/C Stunt Copter (1999, PS One)
Messiah (2000)
Sacrifice (2000)
Enter the Matrix (2003)
The Matrix: Path of Neo (2005)

МАНИЯ По вашим словам, 2Moons будет абсолютно бесплатной — скачивай и играй сколько влезет. Зарабатывать вы собираетесь исключительно на рекламе. Так вот, насколько много будет этой рекламы и что она из себя будет представлять? Эпические шмотки от кутюр? Зелья от Coca Cola? Как вообще вы собираетесь встраивать рекламу в фэнтези-игру? Ведь разрушить ее атмосферу рекламой проще простого.



[Перри]

Я пока не могу сказать, какого рода будет реклама, но, уверяю, досажать она вам не будет. При желании вы можете даже отключить ее. Правда, уровни при этом будут набираться медленнее.

МАНИЯ Онлайн-игры — развлечение весьма и весьма хардкорное. Вы обещаете это изменить, сделать их более доступными — уменьшив размер дистрибутива до минимума (600 Мб), чтобы его было проще скачать, отменив абонентскую плату и сделав саму игру бесплатной. Но не кажется ли вам, что этого недостаточно?



Messiah получила нагоняй из самого Ватикана. Такой чести удостоивается далеко не каждая игра.



[Перри]

Я с этим абсолютно согласен. Такая переоценка назревала уже очень давно, но условий для нее просто не было. Сейчас такие условия (широкое распространение быстрого интернета, системы онлайн-дистрибуции, онлайн-сервисы консолей нового поколения) появились. Слышали последние слухи о Gran Turismo HD для PS3? Скорее всего, ее выпустят в двух вариантах: Premium и Classic. Первая версия будет включать 30 машин и две трассы, во второй ни машин, ни трасс не будет вовсе — их надо будет покупать через онлайн-сервис PS3. Цены там, конечно, копеечные (ожидается 750 машин по \$0,43-0,86 за штуку и 30 трасс по \$1,72-4,3 каждая), но сам факт!..

ИМАНУА Да, слышали. Но это уже дикость какая-то — покупать автосимулятор без машин и трасс. Это все равно что шутер без оружия и врагов. Впрочем, it's a Sony, она и не такое может отмотать. Остается надеяться, что эти слухи так и останутся слухами, а то, глядишь, еще кто-нибудь собезьянничает эту идею.

Ладно, последний вопрос, и мы вас отпустим. Многие разработчики с годами устают от игр. Они продолжают работать над играми, но сами уже не играют (что, конечно, страшно). А как у вас с этим дела обстоят?

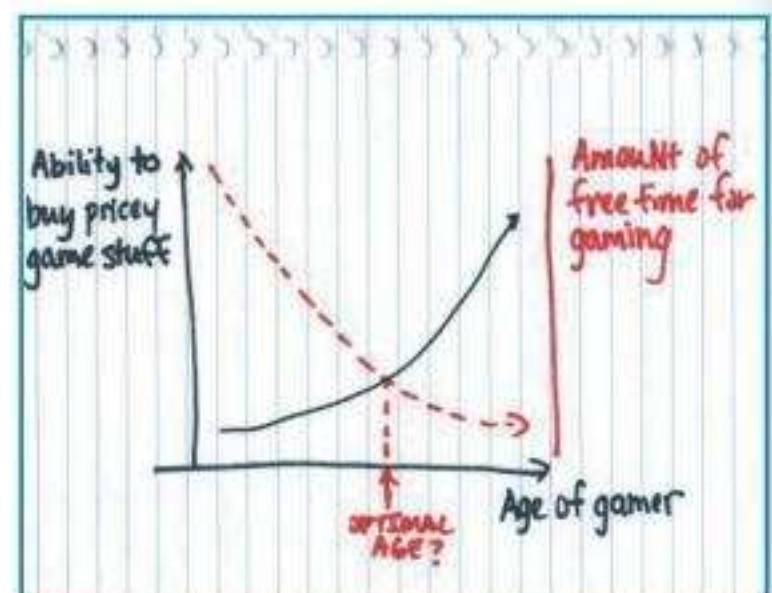


[Перри]

Моя главная проблема — отсутствие свободного времени. Его просто катастрофически не хватает. Я использую любую возможность, чтобы поиграть, но проходить до конца мне удается совсем немного игр. Я скачиваю почти все демки, которые появляются на Xbox Live Marketplace, но полную версию покупаю только тогда, когда игра нравится мне ну очень сильно. Достаточно много я играю на Nintendo DS и PSP.

ИМАНУА О, до чего же знакомо. Даже мы, игровые журналисты, не можем поиграть во все, что хотим, хотя профессия обязывает. Ну хорошо, не будем вас больше задерживать. Спасибо за интересную беседу!

[Перри] Вам спасибо!



Автор блога Indexed (<http://indexed.blogspot.com>) вывел удивительную закономерность, которую назвал главным парадоксом гейминга: чем взрослее ты становишься и чем больше у тебя становится денег, тем меньше времени остается на игры.

Проблема ведь в самих MMOG — они довольно трудны в освоении и требуют массу времени. Обычный человек, запустив MMOG, чувствует себя так, как будто попал в чужую страну, где все говорят на незнакомом языке.



[Перри]

A 2Moons не такая уж и сложная MMORPG. Это не World of Warcraft, который требует вас целиком, без остатка. Здесь не нужно платить ежемесячный оброк и часами зачищать инстансы. Вы можете скооперироваться со своими коллегами, завалить пару боссов за время обеденного перерыва, а потом вернуться к работе. И все это, заметьте, совершенно бесплатно.

ИМАНУА Слоган 2Moons звучит следующим образом: «Никакой пощадки слабым, никакой жалости к умирающим, никаких слез по убитым». Можно поподробнее с этого места? И насколько сильно будет наказываться смерть?



[Перри]

Смерть будет иметь ощутимые последствия, только если вы играете в партии. В случае смерти вы возвращаетесь в свой исходный город и должны как можно быстрее найти там нужный портал, чтобы вернуться к своим соратникам. Иначе велика вероятность, что ваши товарищи по оружию погибнут.

ИМАНУА Основа почти всех MMORPG — прокачка. Но многие люди прокачку не любят и поэтому не играют в MMORPG. Или играют стиснув зубы — как я, например. Можно ли вообще сделать успешную онлайн-ролевую игру без прокачки?



[Перри]

Прокачка становится утомительной, если в игре, кроме нее, ничего больше нет. А если перед твоим носом маячит морковка-награда, которую сулят за выполнение квеста, ты победишь как миленький и думать забудешь о таких глупостях.

ИМАНУА Некоторое время назад вы начали два новых стартапа — GameInvestors и GameConsultants. В рамках проекта GameInvestors вы, как мы понимаем, будете оказывать помощь разработчикам в поиске дураков... инвесторов, готовых вкладывать деньги в игры. GameConsultants же — это, похоже, что-то вроде продюсер-

ского центра. Только вот вопрос: зачем? У нас в России уже есть примеры продюсерских студий — Nival Interactive и KranX Productions. Первая еще более-менее шевелится, а вторая вот уже второй год возится с проектом «Не время для драконов» и делает какую-то игру для Nintendo DS. В кругу инсайдеров про KranX уже говорят в духе «хорошая была идея, но...». Не бойтесь, что вас ждет то же самое? Вокруг ведь столько издателей — у них и деньги есть, и своих профессионалов хватает...



[Перри]

Сначала о GameInvestors (www.gameinvestors.com). Вы все правильно объяснили — моя цель состоит в том, чтобы помочь независимым разработчикам с поиском инвесторов. Этот проект я затеял не ради денег, а ради души: уж я-то знаю, как тяжело выбить финансирование, если ты делаешь оригинальную игру, а не аддон к сиквелу ремейка или какой-нибудь Peter Jackson Presents Tom Clancy's NHL 07: The Official Game of the Z-Movie. Впрочем, издателям мы тоже не откажем.

Что касается GameConsultants (www.gameconsultants.com), то здесь все немного сложнее. Это будет не просто продюсерский центр, а что-то вроде «скорой помощи» для разработчиков. То есть если вы говорите, что находитесь в Канаде и что завтра вечером вам нужен для консультации высококвалифицированный дизайнер, на счету которого несколько успешных тайтлов, я вам такого дизайнера обеспечу. Чтобы стать таким консультантом, нужно выпустить как минимум пять коммерческих игр. Это, конечно, не единственное требование, но основное.

По поводу конкуренции с издателями: соперничать с ними я не собираюсь, у меня будет нечто другое. Кроме того, большой издатель — это очень неповоротливая и медлительная машина, тогда как мои компании будут небольшими по размеру.

А вообще подождите до марта следующего года, когда пройдет Game Developers Conference 07, — именно там я расскажу обо всем подробно, и тогда же будут запущены оба сервиса.

ИМАНУА Сейчас многие говорят, что пора уже относиться к играм не как к продукту, а как к сервису. То есть чтобы сами игры были бесплатными, а деньги зарабатывались на рекламе, микроплатежах etc. Что вы об этом думаете?

SID MEIER'S CIVILIZATION IV



“Гениально, как всегда”.

Оценка 9,4 из 10.

Журнал “Навигатор игрового мира”



**“Цивилизация”, как виски,
с годами только хорошеет!
Очередной шедевр Сиды Мейера”.**

Оценка 9,0 из 10.

Журнал “РС игры”



**“Живая классика в
наисовременнейшей обработке”.**

Оценка 9,0 из 10.

Журнал “Игромания”



Реклама



© 2005 Take Two Interactive Software, Sid Meier's Civilization IV, Sid Meier's Civilization, 2K Games, эмблема 2K Games и Take Two Interactive Software являются охраняемыми товарными знаками Take Two Interactive Software, Inc. Firaxis Games, Firaxis Games и эмблема Firaxis Games являются охраняемыми товарными знаками Firaxis Games, Inc. Используется технология Blu-ray Video © 1999-2005 RAD Game Tools, Inc. Применяется технология Miles Sound System. © 1991-2005 RAD Game Tools, Inc. GameSpy и "Powered by GameSpy" являются охраняемыми товарными знаками GameSpy Industries, Inc. Все остальные торговые знаки являются собственностью их владельцев. Все права защищены.
С. Перевод на русский язык ООО "Игрус", 2005.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

ЧТО НАМ СТОИТ КЛИП ПОСТРОИТЬ

ФАНАТСКИЕ ВИДЕОКЛИПЫ СВОИМИ РУКАМИ



Дмитрий Карасев

Вы когда-нибудь мечтали сделать свой собственный клип? Почувствовать себя настоящим режиссером, самому выстроить сюжет, подобрать звуковое сопровождение, наложить спецэффекты и поставить в конце подпись автора? Или создать клип на песню любимой группы, постерами которой у вас обклеена вся стенка? Смонтировать ролик по любимой игре или фильму? На худой конец — заставить Гордона Фримена исполнить песню Снегурочки?.. Ведь это не так сложно, как может показаться на первый взгляд.

Кресло режиссера

Фанатские видеоклипы видели (или по крайней мере слышали о них) многие. Любительские ролики, смонтированные под музыку из видеофрагментов популярных фильмов, аниме или игр, — все их можно назвать одним словом: MV-клипы. MV расшифровывается как «music video» и означает некую последовательность кадров, сочетающуюся с музыкальным сопровождением. Иначе говоря, MV — это музыкальный клип.

Клипмейкерство — такая же разновидность фанатского творчества, как рисование картинок, сочинение рассказов или создание флешевых мультиков по мотивам «Звездных войн». Автор MV берет исходный видеоматериал, к примеру, любимый фильм, выбирает из него интересные кадры и накладывает на музыкальный трек. Главное, чтобы получившийся видеоряд не резал глаз, а в идеале — был интересен еще кому-нибудь, кроме самого автора. Добиться этого можно, выбирая наиболее зрелищные кадры, подстраивая их под музыку в нужном темпе, накладывая эффекты, — все зависит исключительно от вашей фантазии.

В качестве видеоматериала может послужить что угодно: фильм, мультик, ролик из компьютерной игры. Наибольшей популярностью (и в России, и за рубежом) пользуется такое направление клипмейкерства, как AMV — anime music video, клипы по аниме. Но нас больше интересуют GMV — game music video, клипы, которые делают из игрового видеоматериала.

Существует две разновидности GMV. Клипы по консольным играм стали популярны

после выхода **Final Fantasy VIII**, где были потрясающе красивые (по меркам 1999 года) ролики. Вслед за серией **Final Fantasy** подтянулись и другие японские видеоигры: **Devil May Cry**, **Onimusha**, **Silent Hill**.

К слову, выделение GMV в отдельную категорию — исключительно отечественный вариант классификации. Сам этот термин был введен ассоциацией российских клипмейкеров **AKROSS**. На Западе ролики по японским видеоиграм принято относить к AMV, а клипы по компьютерным играм обозначают термином CG (computer graphics — компьютерная графика).

Популярность компьютерных игр среди клипмейкеров росла постепенно, параллельно с развитием графики на PC. В качестве видеоматериала обычно используются кадры из самой игры. Например, в последнее время в Сети часто встречаются ролики, смонтированные из записей поединков в **Counter-Strike** и игр серии **Quake**. В MMORPG люди порой специально собираются, чтобы снять клип. Все происходит по-настоящему: пишется сценарий, раздаются роли, снимается видео (зачастую все получается далеко не с первого дубля) и только потом начинается монтаж. Особенно популярны в этом плане **Lineage 2** и **Ragnarok Online**. Довольно часто встречаются и ролики, сделанные на основе показательных выступлений пилотов «Ил-2: Штурмовик». Впрочем, клипов с использованием самого внутриигрового видео тоже хватает (хотя бы по тому же **Warcraft III**).

Главное достоинство MV заключается в том, что для создания зрелищных и интересных клипов не надо никаких специальных знаний. Поэтому клипмейкерством занимается множество людей.



Клипы по играм серии **Silent Hill** делать не так-то просто. Но интересно.

Как все было

История фанатских клипов ведет свой отсчет с момента появления цифрового видео. Одновременно появились и первые программы, позволяющие работать с ним на PC. Все это существенно облегчило работу профессионалам... и открыло дорогу любителям. Образ монтажера перестал ассоциироваться с обвешанным пленкой работником, суевающимся в темной комнатке.

Впрочем, первые клипмейкеры были как раз профессионалами. К примеру, **Джозеф Кроасдейл** (Joseph Croasdaile, более известный как **Maboroshi**), один из основоположников MV, в свободное от клипмейкерства время работает монтажером на телевидении.

Первые MV появились в начале 90-х — само собой, на Западе, до России это увлечение докатилось гораздо позже. Самые старые работы датируются 1992 годом, но после этого клипмейкерство еще долгое время оставалось делом избранных. Да и не все компьютеры в то время могли потянуть охочие до системных ресурсов видеоредакторы. Большой проблемой было и распространение готовых клипов — интернет тогда еще только делал первые шаги, скорость связи была смешотворной. Возможность скачать клип, пусть даже в плохом качестве, имел далеко не каждый. Поэтому многие шедевры делались исключительно для своих.

Активное развитие MV-клипмейкерства началось в 1997—1998 гг. С развитием интернета все больше авторов начали выкладывать свои творения в Сети на суд масс. Массы, соответственно, впервые получили возможность познакомиться с роликами, которые ныне по праву считаются классикой. Клипмейкеры, ранее творившие поодиночке, начали общаться



между собой, обмениваться опытом. Возникли первые MV-студии — объединения людей, занимающихся созданием клипов и их продвижением (впрочем, нередко под именем целой студии скрывается один человек — к примеру, вышеупомянутый Джозеф Кроасдайл подписывается обычно как **Maboroshi Studio**). Начали создаваться и первые сайты, целиком посвященные MV, на них каждый желающий мог разместить свою работу и ознакомиться с советами для начинающих.

Естественно, в среде клипмейкеров появились и свои лидеры, на которых равняются все остальные — **Кевин Колдуэл** (Kevin Caldwell), один из ветеранов MV-мейкерства и обладатель самого длинного послужного списка **Хсейн Ли** (Hsien Lee, он же **Kusoyaro**), известный экспериментатор в области видео-эффектов **Джастин Эмерсон** (Justin Emerson, или **ErMaC**)... Если вы когда-нибудь видели MV-клипы, то среди них наверняка была хотя бы одна работа этих мастеров.

А сейчас?

В настоящее время популярность фанатских клипов растет все быстрее и быстрее. С увеличением числа людей, занимающихся созданием роликов, увеличилось и количество хороших работ. Зрелищные, вполне профессионально сделанные клипы привлекают все больше зрителей. О росте их популярности говорит уже тот факт, что американские издатели успели организовать несколько судебных разбирательств в связи с нарушением авторских прав. А это, согласитесь, знак всеобщего признания для любого явления в современном мире.

Если раньше конкурсы музыкальных клипов проходили в рамках других мероприятий (AMV — на фестивалях аниме, GMV — на выставках игр), то сейчас на Западе проводится несколько крупных фестивалей клипмейкеров. Издаются коммерческие сборники на CD и DVD, авторы выходящих на них работ получают вполне реальные деньги (именно из-за них и всполошились компании-правообладатели). Некоторые клипы уже транслируются по ТВ, последний пример — ролики на песни King of My Castle и You Are the Reason группы **Wamdue Project**, целиком смонтированные из кадров аниме **Ghost in the Shell** и **Kidou Keisatsu Patlabor 2** соответственно.

Что же до нашей страны, то, увы, цифровое видео и качественный интернет, как и многие хорошие вещи, у нас появились позже, чем на Западе. А с ними задержалось и появление музыкальных клипов. Так что популярность этого явления у нас и на Западе — две совершенно разные величины. Но при этом количество отнюдь не сказывается на качестве.



Такой монтаж под силу не каждому.

ИСТОРИЯ ОДНОГО КЛИПА

Клип на песню Engel группы Rammstein — едва ли не первый MV-ролик, появившийся в России, и уж точно самый известный фанатский клип. Это видео, сделанное по аниме **Neon Genesis Evangelion** и **Neon Genesis Evangelion: The End of Evangelion**, стало для многих первым знакомством с самодельными клипами и подсадило на клипмейкерство множество людей по всему миру.

Клип долгое время кочевал по Сети и пиратским сборникам без всякой подписи. Даже среди поклонников Rammstein он считался официальным видео группы. Каково же было удивление людей, когда они узнали, что автор этого шедевра — 25-летний американец Кевин Колдуэл. Со времени своего дебю-



Кадр из того самого видео «всех времен и народов».

та в 1997 году он стал одним из известнейших клипмейкеров, выиграв хотя бы по разу все MV-конкурсы, какие только были в США.

ве. В рейтинге крупнейшего AMV-сайта **animemusicvideos.org** первое место занимает клип **Whisper of the Beast** от мурманской студии **Scorpions Utd**. Москвич **Alexboy** совсем недавно выиграл международный конкурс во Франции. Россия, по общему признанию, входит в большую четверку ведущих AMV-стран наряду с США, Францией и Германией.

Но если на Западе AMV издаются на вполне себе лицензионных DVD, то у нас клипы в основном расходятся на пиратских сборниках, где отечественные и зарубежные работы валяются в одну кучу, даже без намека на наличие у них законных авторов.

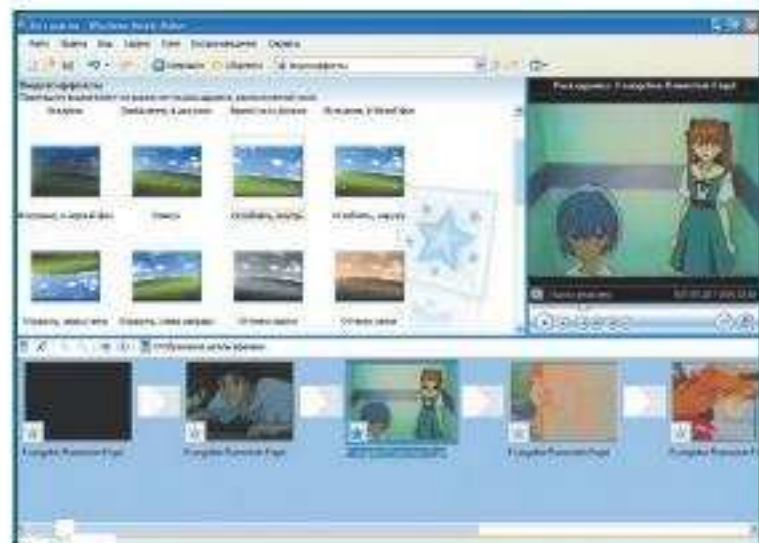
С чего начать, за что хвататься?

Что же нужно, чтобы сделать ролик самому? Не так уж и много. Как уже говорилось выше, появление цифрового видео и специальных программ сделало монтаж видеоклипов простым и доступным для любого пользователя. Впрочем, «простым» — это, наверное, слегка оптимистичное заявление. Профессио-

нальные видеоредакторы вроде **Adobe Premier** способны вызвать у неподготовленного человека легкую панику. Слишком много функций, чтобы разобраться в них сразу.

Поэтому, если Adobe Premier для вас слишком сложен, начните с чего-нибудь попроще. Например, с достаточно удобной программы **NanDub** или банального **Windows Movie Maker**. Не беспокойтесь, многие авторы набирались опыта подобным образом — в конце концов, первым автомобилем Шумахера был карт, а не гоночный болид Ferrari.

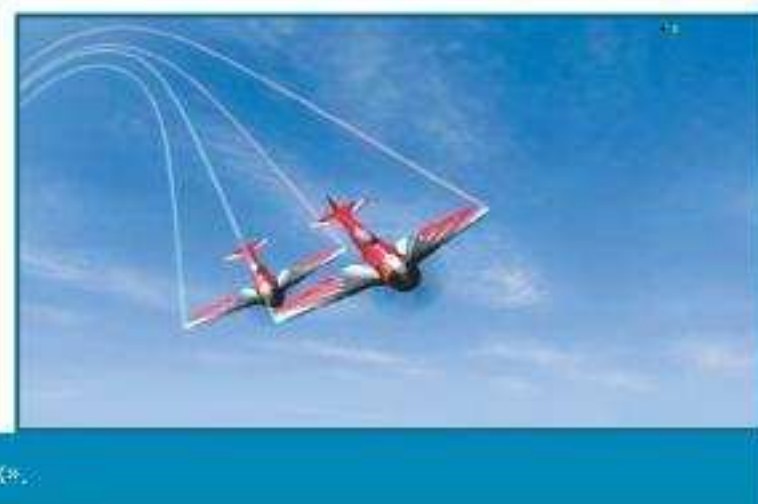
Выбор исходного видео — фильм, аниме, компьютерная графика — зависит только от вас. Причем смешивание нескольких произведений в одном ролике — самое обычное дело. Музыка, как правило, заимствуется у любимого исполнителя. Единственное требование — трек должен хоть немного сочетаться с видео-рядом. Согласитесь, художественная нарезка якодзунов катаной из «Убить Билла» будет смотреться немного странно под лирическую балладу о любви, а плавная смена кадров в связке с тяжелым металлом вряд ли произведет на зрителей должный эффект.



Хороший клип можно сделать даже в обычном Windows Movie Maker. В Windows Vista эту программу должны серьезно доработать.



Один из показательных полетов в «Ил-2: Штурмовик».



Есть, правда, одно неписаное правило — в клипе не рекомендуется использовать музыку из того же фильма, по которому вы создаете ролик. На некоторых сайтах и конкурсах этот пункт даже отдельно оговаривается в правилах приема работ (конечно, использовать музыку, подобранную до вас, самый легкий путь, но вместе с тем ваша работа теряет всю свою оригинальность).

Что касается GMV, то у них есть своя специфическая проблема: вытащить из игры видеоролики зачастую бывает непросто. Для этого используются специальные программы. В случае с PC посоветовать что-то конкретное нельзя — почти для каждой игры используются свои собственные утилиты (их легко найти на фан-сайтах). С консольными играми несколько проще — функцией записи видео обладает любой более-менее приличный эмулятор.

Выбрав исходный материал, можно приступать к созданию клипа. Ничего сложного в том, чтобы вырезать необходимые моменты и расставлять их по порядку, нет; главное — хоть немного согласовать их с музыкой. Если следовать этому нехитрому правилу, у вас в любом случае получится нечто сносное (как минимум), что может понравиться самому и что из уважения к вам обязательно похвалит близкие и знакомые.

Собственно, с этого начинают все. Если ваша задача — поугадать друзей и получить их восторженные отзывы, то можете на этом и успокоиться. Если же вы хотите большего, то первая заповедь клипмейкера — учиться, учиться и еще раз учиться. Осваивать различные эффекты, дотошно изучать работы мастеров, заимствовать их приемы, придумывать свои — и в конце концов получить заслуженное признание. Если, конечно, первая же ваша работа не окажется шедевром — не надо смеяться, такое тоже бывало.

Как создать хороший видеоклип? Этого не скажет никто. Никакого учебника по созданию фанатских клипов не существует, по крайней мере — на русском языке. А жаль — ведь при монтаже вам придется соблюдать те же правила, что и при создании настоящего фильма: крупные и малые планы нельзя чередовать произвольно, сцены можно обрезать только в определенные моменты, не все кадры сочетаются друг с другом etc. Не беспокойтесь — понимание этого придет само по себе, по ходу работы. Большинство MV-авторов, как уже говорилось, не имеют профессионального образования.

Понятно, что хорошая работа должна иметь какую-то изюминку, определенный смысл. По этому признаку фанатские клипы делят на несколько категорий. Можно сделать сюжетный клип, пересказав под музыку события всего фильма/аниме/игры или отдельного эпизода; можно, наоборот, взять за основу песню и экранизировать ее — так поступают люди в онлайн-овых играх. Или проиллюстрировать текст соответствующими кадрами: звучит строка «И грянул гром!» — на экране бьет молния. В последнем случае часто используется несколько фильмов; наиболее впечатляющее достижение на моей памяти — 117 наименований в пятиминутном ролике (!). В lip-sync-клипах («синхронизация губ») движения губ персонажей «подгоняют» под текст песни, чтобы создать впечатление, что это они исполняют ее.

Весьма популярны пародии. Смонтировать драку Бэтмена и Джокера под «Танец маленьких утят» — самое милое дело. Или, скажем, проиллюстрировать шутиливую песенку кадрами из серьезного аниме про вампиров.

Еще есть экшны — нагруженные спецэффектами клипы с быстрой сменой кадров. Чередование кадров в них зачастую не имеет значения, такие работы берут своей энергетикой и красивыми спецэффектами. В драмах акцент делается на попытке передать чувства и эмоции героев.

В начале или в конце ролика принято добавлять заставку с именем автора (многие клипмейкеры, особенно начинающие, тратят на создание такой «визитки» больше времени, чем на сам клип). И не забудьте указать фильм/песню/игру, использованные в ролике: если вы собираетесь выставлять свою работу на западном сервере, это условие обязательно — иначе вас легко могут обвинить в нарушении авторских прав.

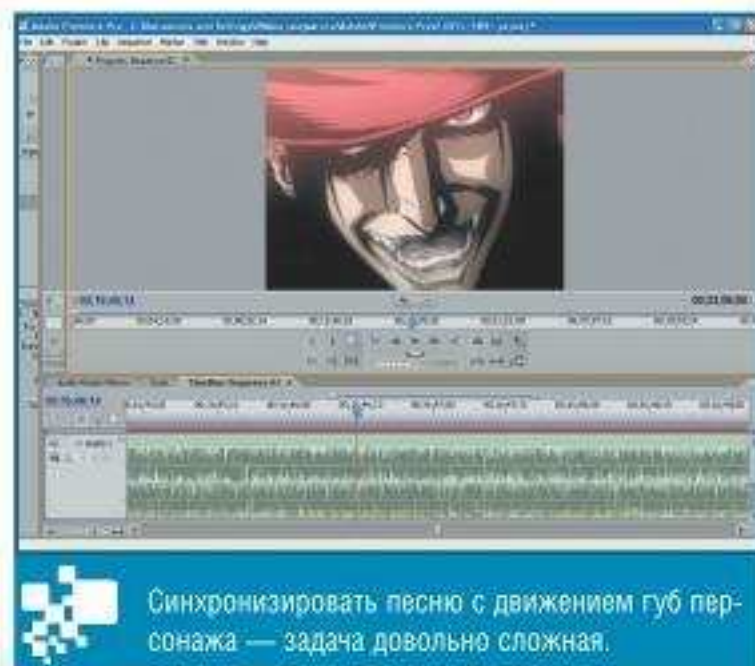
Но вот первый шедевр завершен, все шероховатости устранены, положительные отзывы подвинувшихся под руку друзей получены. Что дальше? Можно отправить свой клип на один (или несколько) сайтов, посвященных MV-клипам. На таких ресурсах существуют определенные критерии отбора — от простого соответствия тематике до весьма серьезных требований к качеству, которые проходит далеко не каждый. Как правило, сначала необходимо прислать превью-версию (видео низкого качества размером до 8 Мб) и, если она приглянется администрации, клип будет размещен целиком.

Через эти ресурсы можно попасть на сборники (у нас они обычно пиратские) или даже поучаствовать в конкурсах MV-клипов. В общем, способов проявить себя много, все зависит только от вас самого.

MV-клипы — это возможность для каждого сделать клип, который ничем не уступит профессиональной работе и найдет отклик в сердцах множества людей. Не стоит относиться к MV-роликам как к обычным музыкальным клипам, ведь это совершенно самостоятельный вид творчества.

Если есть желание — присоединяйтесь. Вам нужно только познакомиться с советами мастеров и сделать свой первый клип (хотя, как правило, все происходит наоборот). Будет ли это батальная эпопея на основе «Ил-2: Штурмовик» или попытка увязать «Коррозию металла» с «Ежиком в тумане» — решать вам.

Автор выражает благодарность за помощь в подготовке статьи ассоциацию российских клипмейкеров AKROSS и лично Evil Spider'a.



Синхронизировать песню с движением губ персонажа — задача довольно сложная.

ПОЛЕЗНЫЕ РЕСУРСЫ



Онлайн-представительство AKROSS. Помимо возможности разместить свой клип, сайт содержит множество полезных советов.

www.akross.ru — сайт AKROSS, крупнейшей в России ассоциации AMV- и GMV-клипмейкеров. Ассоциация ставит своей целью объединение всех российских клипмейкеров и постоянный рост качества отечественных MV.

www.animemusicvideos.org — сайт крупнейшего на Западе сообщества клипмейкеров. Помимо AMV-клипов, содержит обширную базу данных по роликам и их авторам.

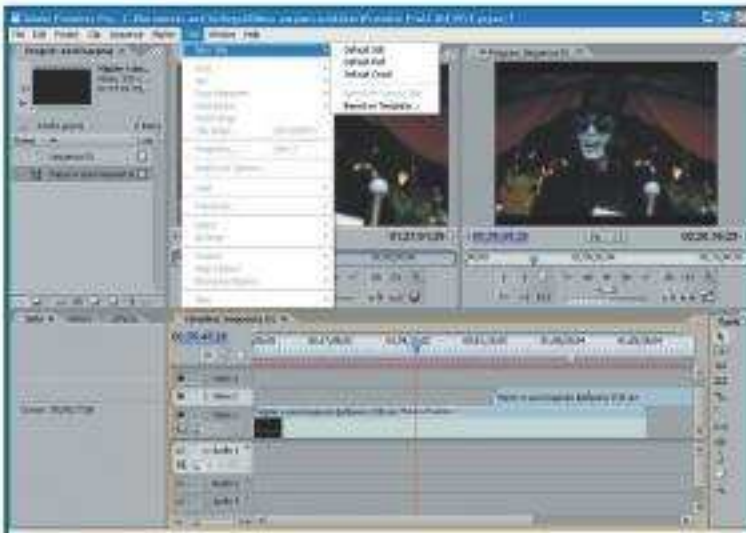
www.keccgroup.ru — благотворительный проект для клипмейкеров.

www.314.kiev.ua — один из крупнейших русскоязычных ресурсов о MV-клипах.

www.ffforever.info/data/gmv/index.html — клипы по вселенной Final Fantasy.



Главная проблема с GMV-клипами заключается в том, что кадры надо еще как-то вытащить из игры.



При одном только взгляде на экран Adobe Premier становится понятно — без поллитра... чтения руководства тут не разобаться.

HEROES V

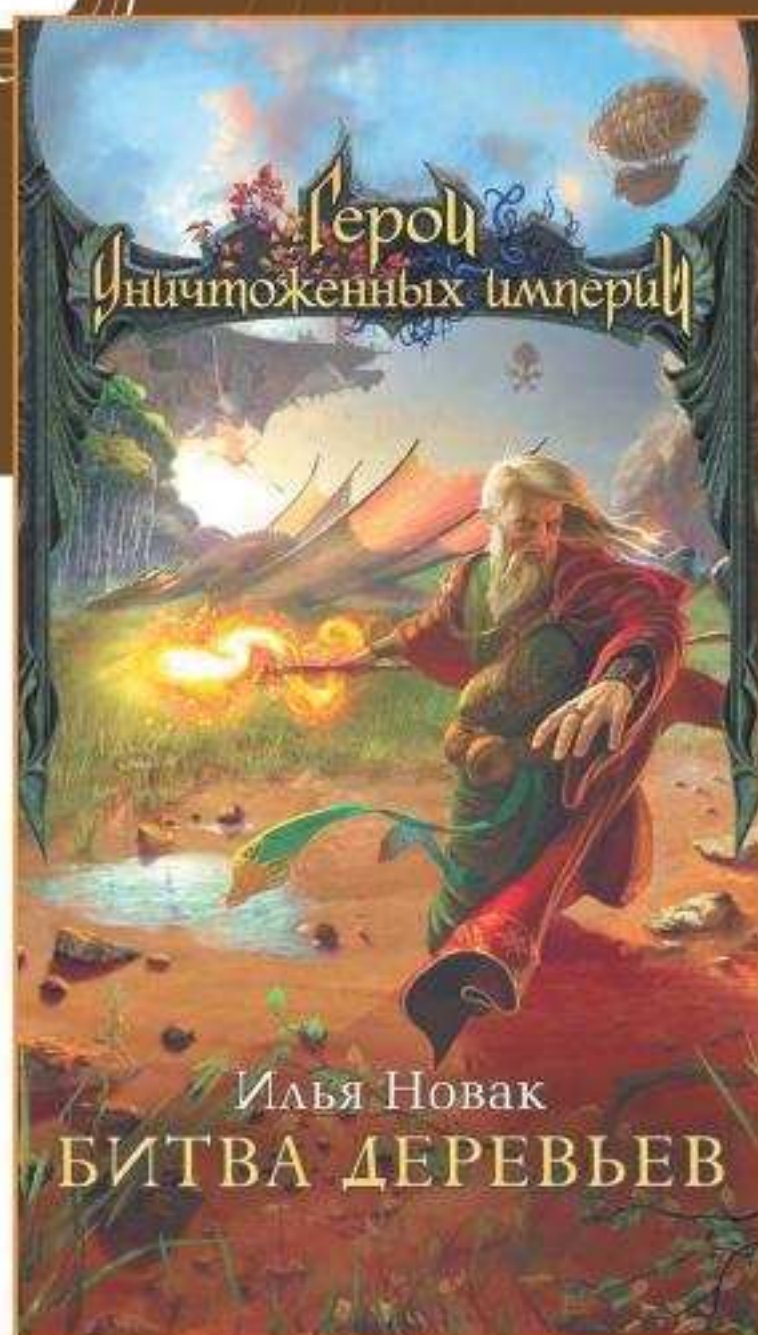
OF MIGHT AND MAGIC

ВЛАДЫКИ СЕВЕРА



- Новая раса гномов, героических воинов и адептов рунической магии, проживающих в самых недоступных и высокогорных регионах Асхана.
- 15 новых миссий, новые герои, усовершенствованные ролики между миссиями и новая кампания, которая обеспечит вам полное погружение в драматические события Heroes of Might and Magic V.
- Масса новых заклинаний и умений, 10 многопользовательских карт, новые строения, артефакты и нейтральные существа, которые позволят игрокам разрабатывать новые тактики и совершенствовать игровой опыт как в многопользовательской, так и в одиночной игре.
- Благодаря таким возможностям, как «Караваны» и генератор случайных карт, игроки смогут наслаждаться игрой практически неограниченное время, а возможность одновременного хода существенно ускорит многопользовательскую игру.





- Жанр: Фэнтези/Стимпанк
- Автор: Илья Новак
- Издательство: «Эксмо»
- Тираж: 10 тыс. экземпляров
- Твердый переплет, 476 стр.

Фэнтези и компьютерные игры роднит очень многое. Например, то, что они позволяют нам окунуться в самые невообразимые миры. И нередко случается так, что притягательность этих миров обеспечивает книге или игре не меньшую популярность, чем хороший сюжет или яркие персонажи. Тем более что если в фантастическую вселенную хочется окунаться снова и снова, то это отличная основа для многочисленных продолжений.

Естественно, истинных талантов единицы, поэтому и настоящих шедевров среди любых видов произведений не так много. И хотя в своей новой книге по мотивам «Героев уничтоженных империй» писатель Илья Новак просто из кожи вон лезет, чтобы заставить читателя прочувствовать и полюбить вселенную игры, выходит это у него, мягко говоря, неважно.

Еще старик Толкиен говорил, что недостаточно придумать зеленое солнце — в комплект с ним неплохо бы еще включить и мир, где оно будет выглядеть естественно. В случае же с «Битвой деревьев» мы имеем достаточно банальный и невыразительный фэнтезийный мир с легкой примесью стимпанка. Здесь отсутствие оригинальных идей автор пытается возместить нагромождением кривоватых названий, которые навешиваются на привычные всем вещи. Разве изменится что-нибудь, если обозвать самого что ни на есть обычного зомби мракобестией или мертвоживым, как это делает Новак?..

У главного героя целая куча имен: он и агач, и Эльхант Гай Септанта, и Альвар-юнец, и кедр (на крайний случай). Почему это сделано, вполне очевидно: иначе Новак был бы вынужден повторять имя Эльхант едва ли не

ГЕРОИ УНИЧТОЖЕННЫХ ИМПЕРИЙ

БИТВА ДЕРЕВЬЕВ

в каждой строчке, а так хотя бы есть спасительные синонимы. Вот только почему другие авторы героического фэнтези, начиная с Роберта Говарда, обходились без насыщения текста бесполезными именами и терминами, а Новаку это оказывается не под силу?

Не лучше обстоит дело и с образом главного героя, который, кстати, принадлежит к расе эльфов. Конечно, у многих писателей эльфы порой совершенно не похожи на своих сородичей из других миров — ведь они отнюдь не обязаны везде и всюду выглядеть однообразными остроухими гордецами, мастерами меча и магии. Но когда эльфы отличаются от людей лишь наличием этих самых ушей и лесной пропиской, а в остальном люди как люди (да еще разговаривают иногда словно какие-нибудь крестьяне из украинской глубинки) — это уже перебор.

С событиями двух предыдущих романов книга связана весьма слабо, так что читать их необязательно. Отсутствие цельности — несомненный минус, но главная проблема заключается в том, что весь сюжет стал у Новака лишь связующим звеном между бесконечными боевыми сценами.

Жили-поживали эльфы, временами воевали с соседями орками — никому не мешали. И вдруг откуда ни возьмись появляются орды тех самых мертвоживых и начинают уничтожать цивилизацию эльфов. И лишь молодой воин с необычным происхождением — тот самый Эльхант — понимает, что происходит нечто неладное и надо искать альтернативные методы борьбы с новой напастью. Дальше нас ждут забеги с препятствиями в виде монстров по всей карте мира, поиски древних артефактов, раскрытие простеньких тайн и другие обязательные атрибуты, создавшие фэнтези репутацию тупого развлекательного чтива.

Почему увеличилось количество батальных сцен, понять несложно. «Битва деревьев», в отличие от двух предыдущих романов, не предваряет действие игры, а описывает события первой части «Героев уничтоженных империй». С одной стороны, здесь есть сражения на любой вкус: и одиночные поединки, и масштабные баталии (хотя по сравнению с тем, что показывали в роликах игры и на скриншотах, эпичности у Новака кот наплакал). Вот только описаны они достаточно посредственно: создается впечатление, что ни в тактике сражений, ни в фехтовании автор особо не разбирается, уступая в этом не только признанным мастерам вроде Джорджа Мартина, но и даже авторам средней руки типа Роберта Сальваторе.

В то же время нельзя не отметить, что происхождения героя действительно вызывают ассоциации с игрой. Тут нашлось место и одиночным приключениям в духе компьютерных RPG, и крупным сражениям — прямо как в



RTS. Герои интенсивно используют свои умения, постепенно становятся все сильнее и сильнее — соответственно, возрастает мощь и количество врагов. В общем, все по законам жанра.

Впрочем, о полном соответствии игре пока говорить рано. В игре Эльхант превосходно владеет луком и хорош в дистанционном бою. В книге же о тактике дистанционного боя он, по всей видимости, даже не слышал, так норовя первым броситься в атаку.

В формате компьютерной игры все вышеперечисленное смотрится более-менее терпимо, но у литературы требования несколько иные. «Битва деревьев» — очень и очень средняя книга, ничем (кроме связи с раскрытой игрой) не выделяющаяся на фоне всего того безликого фэнтези, что заполонило сейчас книжный рынок.

P.S. Роман читался в рукописи.

■ ■ ■

Резюме: Если вы цените такие старомодные вещи, как проработанные характеры персонажей, лихо закрученный непредсказуемый сюжет или идейное наполнение, то «Битва деревьев» определенно не для вас. Это книга предназначена исключительно для любителей простого и незамысловатого приключенческого фэнтези.

Оценка: ★★★★★

«Очень красиво и максимально динамично. Интерактивный учебник истории для нового поколения».

РС ИГРЫ



Реклама

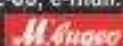


В·О·Й·Н·Ы Д·Р·Е·В·Н·О·С·Т·И

К П Л Р Т А

СО ЩИТОМ ИЛИ НА ЩИТЕ!



© 2006 «World Forge». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах 

НОВОСТИ

ОНЛАЙНОВЫХ ИГР



Всем поклонникам онлайн-компьютерных игр наш общий веб-привет. Сегодня в рубрике «Игра в онлайне» вас ждет множество интересных статей. В первую очередь обратите внимание на материал по *Guild Wars: Nightfall*. Мы посмотрели игру вживую, пообщались с разработчиками и теперь, когда до начала официальных продаж еще несколько дней, готовы поделиться с вами самыми свежими впечатлениями. Вторая вкусность сегодняшнего выпуска — статья по новому аддону *Lineage 2: Oath of Blood*. Ну а на сладкое — основы PvP в *Guild Wars*.

В технической части рубрики вы сможете прочитать стандартный набор ссылок, событий и фактов из самых недр интернета и руководство, как сделать свой собственный сайт при помощи *Macromedia Dreamweaver*.

Алексей Макаренко

Дела семейные

Любителей жанра MMORPG удивить крайне сложно: большинство компаний-разработчиков уверенно топают по проторенным дорожкам, создавая «собственные уникальные фэнтезийные миры» по давно накатанным шаблонным схемам. Читая описания грядущих MMO-проектов фэнтезийной направленности, можно запутаться в названиях, ибо все они похожи друг на дружку как две капли воды.

Впрочем, в меру своего воображения разработчики иногда пытаются внедрить в игру пару-тройку изюминок, благодаря которым игра окажется на вершине славы. Гениальность таких идей иногда превышает все мыслимые пределы. Например, создатели MMORPG *Crusade* совсем недавно живописали свою «семейную систему». Оказывается, при генерации герой автоматически становится членом какой-либо семьи — то есть чьим-то братом или сестрой. С новообращенными братишками и сестренками можно общаться в «фамильном» чате, пользоваться общим хранилищем предме-

тов и гордиться общими успехами (учитываются в «Библиотеке достижений»).

Но вот что делать, если новообращенная родня вам абсолютно не симпатична, совершенно непонятно. Выбрать себе семью по собственному желанию вам не дадут, равно как и нет возможности уйти из уже существующей — можно лишь занести всех неугодных родственников в игнор-список. Будем надеяться, что творческая мысль разработчиков не полетит дальше и на старте игрока не будут насильно тащить под венец или знакомить с родителями.

Россия, вперед!

Последние месяцы российские разработчики и издатели приятно удивляют нас повышенным интересом к онлайну. Судите сами: за какой-то месяц-полтора спущены на воду русский *EverQuest 2* и «Дом 3», анонсирована *W.E.L.L. Online*, плюс несколько проектов находятся в разработке или на стадии подписания договора. Свой вклад решила внести и компания *GFI*, объявив об издании в России глобальной он-



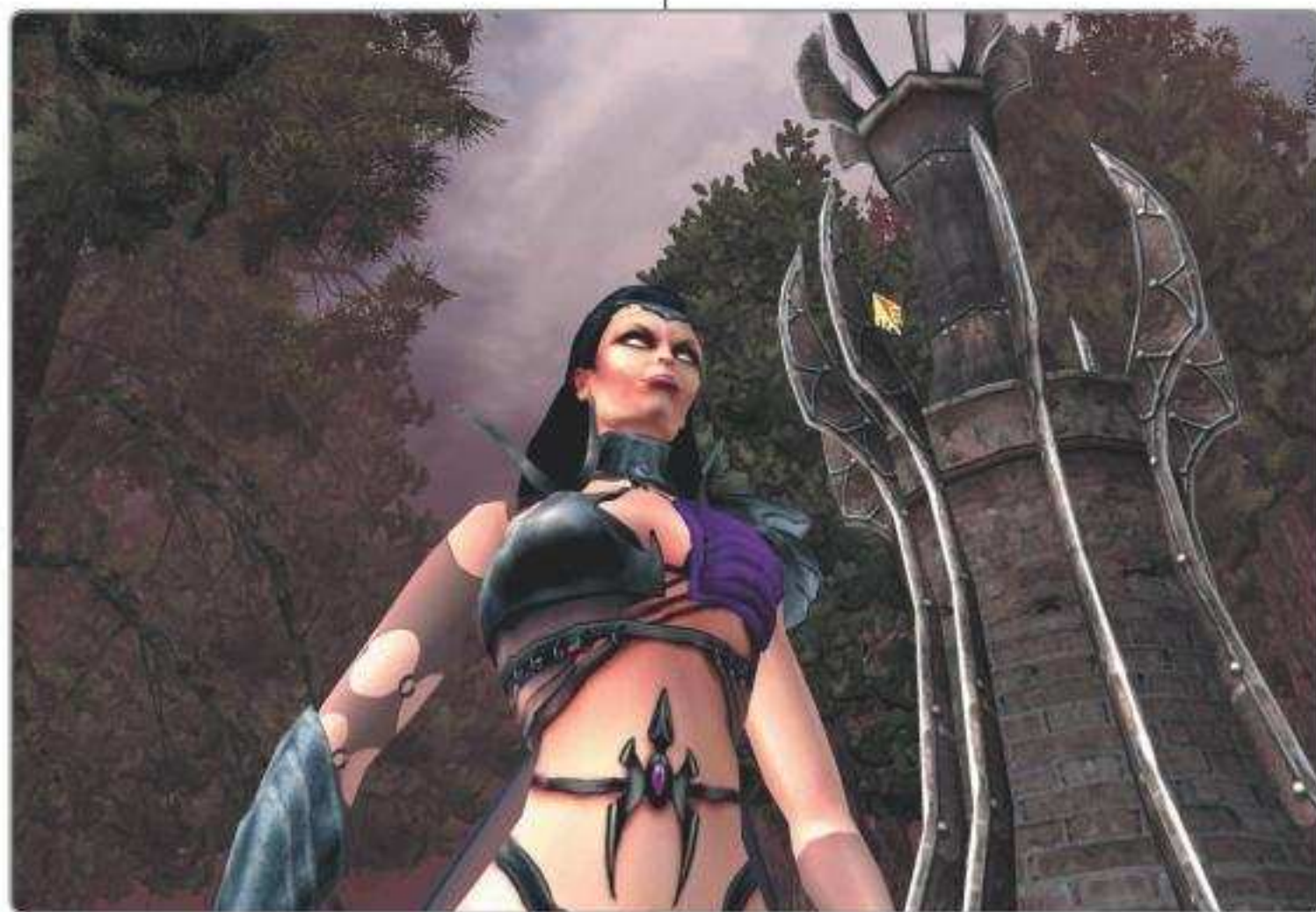
лайновой стратегии *Navy Field* от корейской компании *SD EnterNET*.

Исторически достоверные корабли ВМФ Англии, Японии, США и Германии бороздят просторы онлайна с 2005 года, ну а российские геймеры смогут попробовать игру уже к концу 2006-го. Сюжет описывает события Второй мировой, одновременно в бою смогут принять участие до 128 человек. Графика не потрясает воображение, но в море орко-эльфийских и дьяблообразных разборок игра вполне может стать для кого-то глотком чистого воздуха.

МММ-онлайн

Лавры «онлайн-Сергея Мавроди» по праву заслужил один из игроков *EVE Online*, недавно провернувший в мире игры аферу стоимостью 790 млрд ISK (в долларовом эквиваленте \$170 000) — именно столько вложили доверчивые пользователи в открытый предприимчивым дельцом банк *EVE Intergalactic Bank*. Собрав указанную сумму за каких-то четыре месяца, аферист «сбежал» со всеми деньгами, да еще и оставил на память обманутым игрокам издательское видеообращение.

Администрация *EVE Online* на происшедшее никак не отреагировала — с их точки зрения, никакие игровые правила нарушены не были, а во внутренние конфликты игроков они принципиально не вмешиваются. С одной стороны, позиция вполне понятна, с другой же стороны, учитывая, что виртуальная собственность имеет некий реальный эквивалент, такой произвол, в прин-





ципе, заслуживает очень серьезного наказания. Что самое любопытное — этот эпизод уже не первая крупная афера в истории игры. Тем не менее в списке наиболее привлекательных MMO-миров на сайте **MMORPG.com** EVE Online стабильно держится на одном из первых мест. Видимо, количество любителей полной и безоговорочной онлайн-анархии гораздо больше, чем мы можем себе представить.

Торгуйте правильно

Обитатели мира **Dungeons & Dragons Online** радостно потирают руки в ожидании свежего модуля **Demon Sands**, который наравне с прочим контентом добавит в игру аукционы. Принцип их работы подчистую слизан с **World of Warcraft**, так что если вы представляете себе, как там все устроено, то и с D&D'шным легко разберетесь. Отличий, собственно, всего ничего: чуть более разнообразные сроки (до 72 часов включительно) и не вполне понятное «антиспекуляционное» ограничение — одновременно можно выставить на продажу не более 50 предметов. Все остальное — возможность снять предмет с аукциона, назначение стартовой и выкупной цены, плата за выставление лота (posting fee) и плата по продаже (auction fee), высылка денег или невыкупленных предметов по почте — реализовано абсолютно так же, как в игре **Blizzard**. И в самом деле — зачем придумывать что-то новое, если есть откуда стащить прекрасно работающее старое?

Жив вопреки всему

Компания **Sony** продолжает радовать всех подписчиков **EverQuest**, не пожелав-

Одной строкой



■ Анонсировано тематическое мероприятие для всех разработчиков онлайн-игр — **Online Game Development Conference**, которое пройдет в Сिएтле в мае следующего года.

■ Компания **iEntertainment Network** закрыла онлайн-овую RPG **Khan: The Absolute Power**, объяснив этот шаг слишком низким качеством игры. Все подписчики получили бонусное время в других онлайн-овых проектах iEnt, включая еще не анонсированные.

■ Сайт быстрорастущего сообщества **Second Life** подвергся хакерской атаке, в результате чего были разглашены имена, пароли и место жительства многих пользователей.

■ Создатели **City of Heroes** разработали программу поощрений для игроков и собираются запустить ее после релиза **Issue 8**. За три месяца оплаченной игры каждый персонаж (на одном аккаунте может быть несколько персонажей) получит дополнительные бонусы: костюмы, способности, вещи и прочее. А для ветеранов, играющих два года или более, список будет еще более внушительным.

■ На тестовый сервер **EverQuest 2** установлен **Game Update #28a**. Желающие могут немедленно оценить похорошевшую анимацию моделей женских персонажей некоторых рас, познакомиться с пророками старых богов и опробовать выставленные на улицу станки для крафта.

■ Гостиница «Гарцующий пони», хорошо знакомая нам отправная точка приключений знаменитых хоббитов, займет свое место и в MMORPG **The Lord of the Rings Online**. Владеет гостиницей все то же семейство **Butterbur**, и здесь игроку всегда готовы предложить ночлег, выпивку и самые свежие слухи.

■ Число подписчиков **World of Warcraft** в конце сентября перевалило за семь миллионов. Страшно подумать, сколько их прибавится после выхода аддона **The Burning Crusade**.

«Акелла» и ее онлайн

Прием-прием! «Акелла» передает очередной привет из онлайн! 26 сентября в Москве состоялась совместная конференция **Akella Online** и **Sony Online Entertainment**, на которой представители компаний поведали много нового и интересного. Разумеется, началось все с восторгов от завершения локализации **EverQuest 2**. Восторги эти, надо сказать, заслуженны — «Акелле» пришлось перевести более 20 млн знаков текста, организовать масштабный бета-тест и подкрепить все это очень серьезной промокампанией. Случай для России беспрецедентный. Ну а теперь настало время пожинать первые плоды — планируется, что до конца года русская версия **EverQuest 2** соберет 40–50 тыс. подписчиков.

Одновременно стали известны и первые планы на будущее. В конце этого — начале следующего года **Akella Online** выпустит первое локализованное дополнение: **EverQuest 2: Echoes of Faydwer**. В нем игроков ждет новая раса со стартовым городом, а также куча разных мелочей вроде квестов, предметов и локаций. Кроме того, планируется запуск дополнительных серверов, введение новых способов оплаты (карты оплаты и разнообразные системы вроде **WebMoney**) и, возможно, организация аналога **Station Exchange** — службы по продаже персонажей, предметов и золота за реальные деньги.



Виталий Гацко



GUILD WARS: NIGHTFALL

- **ЖАНР:**
MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:**
NCSOFT
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:**
«БУКА»
- **РАЗРАБОТЧИК:**
ARENET
- **ЦЕНА ИГРЫ:**
1300 РУБ.
- **АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА:**
НЕТ
- **СКОРОСТЬ СВЯЗИ:**
256 КБ/С
- **ТРАФИК:**
ОТ 5 ДО 25 МБ/Ч
- **САЙТ ИГРЫ:**
WWW.GUILDWARS.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 GHz, 256 MB, 64 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,5 GHz, 1 GB, 128 MB VIDEO

Прошло около полугода после выхода первого дополнения к **Guild Wars (Factions)**, а в скором времени (европейский релиз запланирован на 27 октября) на прилавках магазинов появится следующий аддон — **Nightfall**. В конце сентября разработчики из компании **ArenaNet** подарили всему миру возможность бесплатно поиграть в его демоверсию. На три дня каждый желающий мог окунуться в сумеречный мир, посмотреть на новых персонажей, пострелять новых монстров, погулять по миру. Разумеется, мы не могли упустить такой возможности и стройными рядами отмаршировали в **Nightfall**.

Вообще, у авторов GW появилась замечательная традиция — в каждом дополнении нас переносят в совершенно новый, непохожий на другие мир. В оригинальной игре мы путешествовали по Тирии, очень напоминавшей восточную Европу. В дополнении **Factions** попадали в даль-

невосточную Азию — японские сады, трущобы Китая. Теперь же, с выходом **Nightfall**, нас забросит в некое подобие северной Африки. Пустыни, саванны, джунгли...

Путешествовать нам предстоит по королевству Элона. Оно разделено на три провинции, которые некогда жили в мире и согласии. Но вдруг появилось огромное зло в виде падшего ангела и пожела-ло установить вечную ночь. С этим злом нам и предстоит сражаться на огромном материке и в двадцати сюжетных миссиях (в **Factions** было тринадцать).

Естественно, появятся новые монстры — ожившие цветы, деревья, жуткие тараканы и еще более экзотические твари. Что еще надо для счастья? Ну конечно, что-то, чем всех этих бестий можно отправлять к их праотцам. Появятся несколько новых видов оружия, брони и других предметов. Мало? Тогда получите еще 350 (!) новых скиллов и две новых профессии. Не сомневайтесь, новшеств хватит всем!

Nightfall добавит в игру два новых класса — **Dervish** и **Paragon**. Дервиш — харизматичный герой в балахоне и с косой, парегон — смуглый воин в светлых доспехах, внешне очень напоминающий паладина из **Diablo 2**, только с копьем. Уже сейчас по описанию новых скиллов видно, что основой геймплея на ближайшие полгода — до выхода следующего дополнения — станут энчантменты (**enchantment** — заклятие, которое можно наложить на себя или союзника, дающее преимущество перед противником).

Мощь новых заклинаний напрямую зависит от того, сколько энчантов наложено на вашего персонажа. Появились новые концепции умений. Так, например, у дервиша есть целый набор скиллов, которые позволяют персонажу на время превра-

щаться в существо из другого мира и получать за это хорошие бонусы. Появились умения **Echo** и **Chant** — это те же энчанты, но со специальными свойствами.

Парагон — второй класс после воина, который может набирать адреналин и имеет несколько соответствующих умений. У этой профессии довольно много скиллов, которые помогают союзникам, оказавшимся неподалеку. Вновь вспоминается паладин из **Diablo 2** с его аурой. При этом некоторые скиллы дервиша направлены как раз на то, чтобы противник не сбивался в плотные группы. В общем, **ArenaNet** пытается удерживать хрупкий баланс между профессиями: с каждым новым дополнением, с каждой новой профессией сделать это все труднее, но пока перевеса в сторону какой-то одной профессии нет, баланс идеален.

Изменения коснутся и искусственного интеллекта союзников. Появятся герои. Это улучшенные хенчи (**henchmen** — управляемые компьютером товарищи по партии). Если раньше все управление командой из хенчей сводилось к выбору необходимых профессий (в бою все компьютерные друзья творили, что хотели, разве что далеко от игрока не убежали), то теперь мы сможем взять в партию до трех компьютерных ботов, которым сами выберем экипировку, набор скиллов и тактику поведения в бою. Кроме того, появилась возможность отдать такому персонажу приказ применить какое-нибудь конкретное умение или стукнуть молотом определенного противника.

Плюс к этому можно будет посмотреть состояние героев (количество маны, мораль). В общем, простор для тактиков-одиночек. Обещают и появление специальных **PvP**-арен для игроков с героями в партии. Раньше, чтобы сы-

грать в **PvP**, надо было либо больше часа искать себе толковых товарищей по команде, либо объединяться с кем-то случайным образом. Но **GW** — игра командная, так что даже один новичок в партии — залог поражения. И что делать, если времени мало? Народ уходил в **PvE** — сражаться с монстрами. Теперь же можно будет буквально за пять минут собрать команду своей мечты из персонажа и трех героев и смело отправиться меряться силами с такими же тактиками-одиночками, причем исход боя будет зависеть только от самого игрока, его умений и опыта.

Кроме того, появится возможность сохранять в отдельные файлы любимые билды героев и персонажей. То есть отныне не придется каждый раз по полчаса лазить по меню, выбирать скиллы персонажу, вставлять в броню руны. Буквально пара щелчков — и персонаж экипирован и готов ринуться в бой. Совсем уж гениальное решение — сохраненными билдами можно обмениваться по интернету с товарищами.

Некоторые изменения коснулись уже существующих режимов **PvP**. Так, в **GvG** у гилдлорда убрали одного телохранителя с лучником и добавили двух рыцарей. Теперь больше внимания приходится уделять безопасности лорда. В дополнении нас также ждут четыре новых гилдхолла и парочка арен.

Выпуск дополнений к **Guild Wars** ставится на поток. При этом каждый новый аддон — это целая самобытная игра, созданная вовсе не для того, чтобы легко срубить денег на раскрученном бренде. Новая игровая вселенная, неповторимый и загадочный мир, новые персонажи, вещи и противники ждут своих героев. В одном из ближайших номеров «Игромании» ждите развернутый обзор игры. ■



Новый персонаж — парегон. Смуглый воин в светлых доспехах.

ДОЖДАЛИСЬ?

Еще одно качественное дополнение к **Guild Wars**, более масштабное и интересное, чем **Factions**. Огромный новый мир, две профессии, тьма скиллов, оружия и квестов.

ГЕЙМПЛЕЙ



РЕЙТИНГ

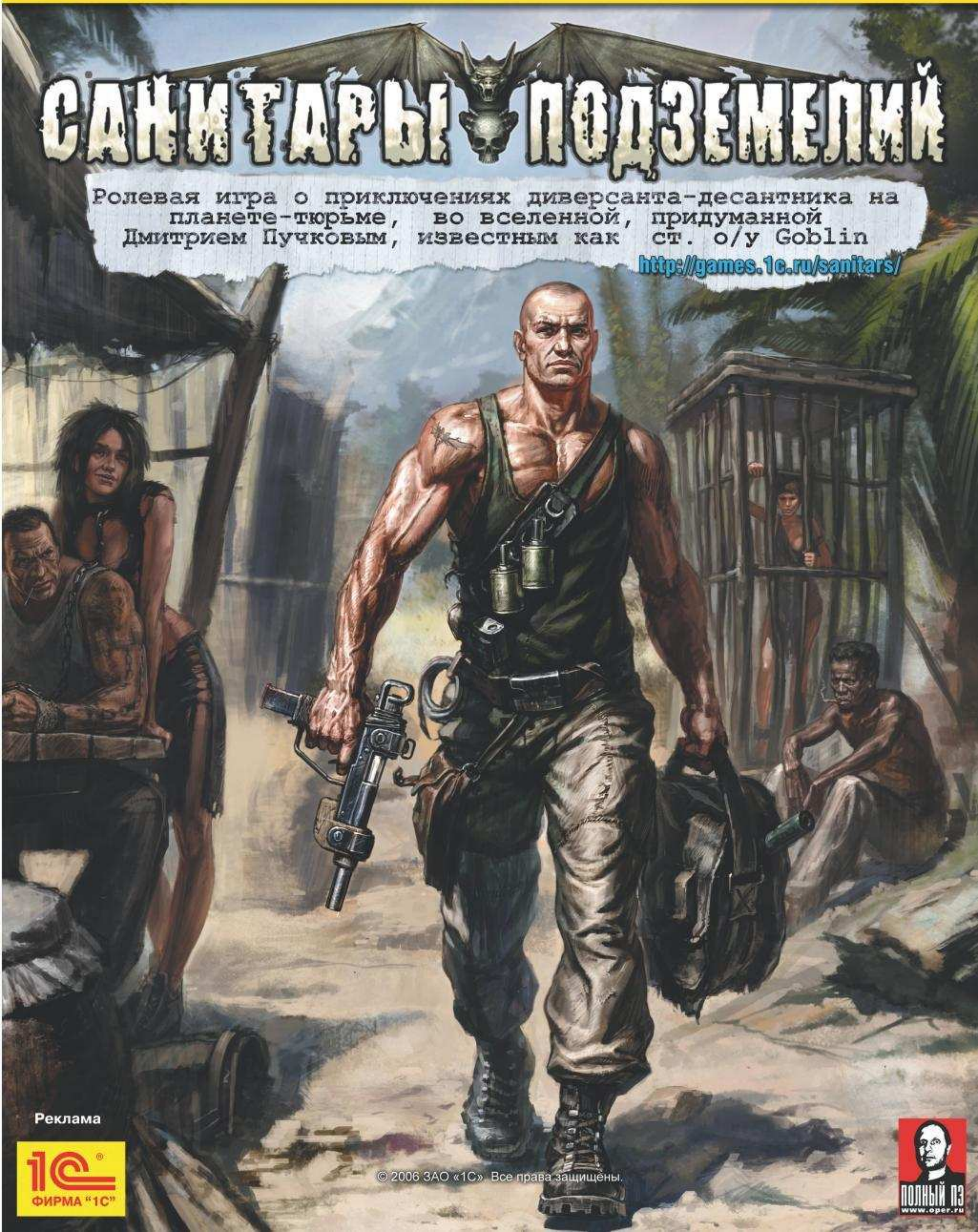
9.0

ИГРОМАНИИ

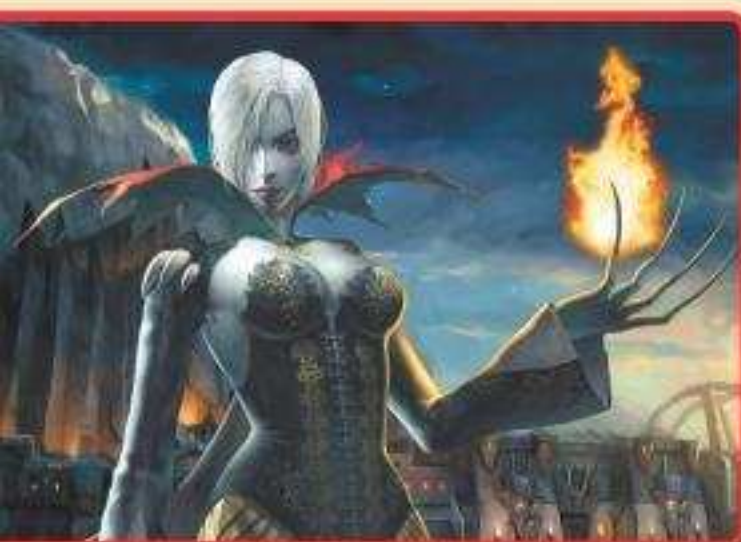
САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ

Ролевая игра о приключениях диверсанта-десантника на
планете-тюрьме, во вселенной, придуманной
Дмитрием Пучковым, известным как ст. о/у Goblin

<http://games.1c.ru/sanitors/>



Реклама



LINEAGE 2: OATH OF BLOOD

- ЖАНР: MMORPG
- РАЗРАБОТЧИК: NCSoft
- ИЗДАТЕЛЬ: E&G TEAM
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: «БУКА» (ЧЕТВЕРТЫЕ ХРОНИКИ)
- ЦЕНА ИГРЫ: \$29,99
- АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА: \$14,99
- СКОРОСТЬ СВЯЗИ: 256 КБ/С
- ТРАФИК: ОТ 3 ДО 15 МБ/Ч
- САЙТ ИГРЫ: HTTP://LINEAGE2.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
800 MHz, 256 MB, 32 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1.5 GHz, 512 MB, 64 MB VIDEO

Lineage 2 — MMORPG со стажем. Игра была выпущена аж в 2003 году (релиз в США и Европе состоялся годом позже), но до сих пор выглядит вполне достойно. Графика подтянута, геймплей не обвис, недостатка поклонников тоже не наблюдается. Секрет молодости LA 2 довольно прост. Загибаем пальцы.

Приятная графика — движок Unreal 2.0 хоть и устарел, но для нужд MMORPG его более чем достаточно. Один из лучших PvP на сегодняшний день, но при этом и PvE не менее увлекателен, чем, скажем, в Guild Wars или World of Warcraft. Открытый сетевой код, а значит, наличие большого количества бесплатных пиратских серверов: не одобряем, но как факт не можем не отметить. И конечно же, внимание разработчиков к своему детищу. Каждые полгода они исправно выпускают очередной бесплатный аддон; в случае LA 2 он называется «хроникой» (официальные сервера поддержи-

вают лишь последнюю версию хроник). Только-только геймеры изучат игровой мир, а им на блюде уже подносят новую территорию, монстров, оружие, квесты. Скучать не приходится.

6 сентября вышли пятые хроники — Lineage 2: Oath of Blood («Клятва крови»), и мир игры снова встрепенулся.

Много? Еще больше!

Изменений, которые появились в игре вместе с Oath of Blood, хватит не то что на аддон, а на полноценную игру: пожалуй, это самая масштабная хроника за всю историю LA2. Геймерам, играющим в одиночку, заметно упростили жизнь: теперь в землях, предназначенных для одиночной охоты на монстров, можно будет добыть зелья моментального действия (они восстанавливают уровень здоровья и маны непосредственно в момент активации). Помимо уже существующих «загонов» для ловли элитного зверья, появились еще девять таких же территорий для игроков, уже достигших 20 уровня (также есть несколько участков для «шестидесятников»).

Максимальный уровень прокачки персонажа увеличен до 80-го, появилось множество новых умений, которые доступны сразу после того, как вы обучите героя третьей профессии. Разумеется, в игру добавили несколько дополнительных областей. Пожалуй, самая важная из них Schuttgart — новый замок с прилегающими окрестностями. Казалось бы, что такого в каком-то там замке? Действительно, ничего особенного, вот только занимает он стратегически важное положение, связывает между собой владения Рун, орков и гномов с главным материком (раньше их разделяло море, и перемещаться между локациями



Битвы в пятых хрониках стали еще более масштабными.

можно было только на корабле или через телепорт). Также добавлены подземелья Monastery of Silence и Shrine of the Heretics в регионе Rune для высокоуровневых персонажей, которые будут заселены монстрами 80+ уровня.

Из оружейных новинок самой значимой является, пожалуй, так называемое проклятое оружие — демонический меч Zariche, который одевается сразу, как только вы его получите. С этого момента ваш персонаж не способен вступить в партию, но он не теряет опыт после смерти и не может уронить вещь. В самом ближайшем будущем с патчами будет добавлено еще несколько проклятых клинков.

Изменения претерпела клановая система: максимальный уровень клана теперь ограничивается не пятым, как раньше, а восьмым, это дает возможность собирать под знаменами до 140 игроков. Сразу после вступления в клан каждому из них присваивается воинское звание; за победы в битвах клан получает общие очки, которые можно тратить на изучение клановых уме-

ний (ими могут пользоваться не только лидеры, а все соратники).

Не забыли разработчики и про новых рейд-боссов — были добавлены Scarlet Von Halisha и Printesa. Первый напоминает очень большого красного карлика (по пропорциям тела, а не по размеру), второй выглядит как сумасшедший музыкант. Несмотря на своеобразную внешность, твари очень хитры и опасны.

В новой версии клиента добавлена поддержка процессоров серии Dual Core и технологии вертексных шейдеров.

■ ■ ■

Пятые хроники завершили сюжетную линию LA2 и открыли все ранее недоступные территории континента. Впрочем, это означает вовсе не то, что дополнений больше не будет, а лишь то, что Oath of Blood — последняя из хроник. Вероятно, теперь разработчики полностью перейдут на патчевую систему обновлений. Хотя, кто знает, возможно, нас ждет какой-нибудь сюрприз. ■



Лорды рассвета — хранители одной из семи печатей богов.

ДОЖДАЛИСЬ?

Пятые, завершающие, хроники — квинтэссенция пожеланий игроков со всего мира. Игра очень дружелюбна к пользователю: неважно, любите вы PvP или PvE, в Oath of Blood вы найдете себе занятие по душе.

ГЕЙМПЛЕЙ

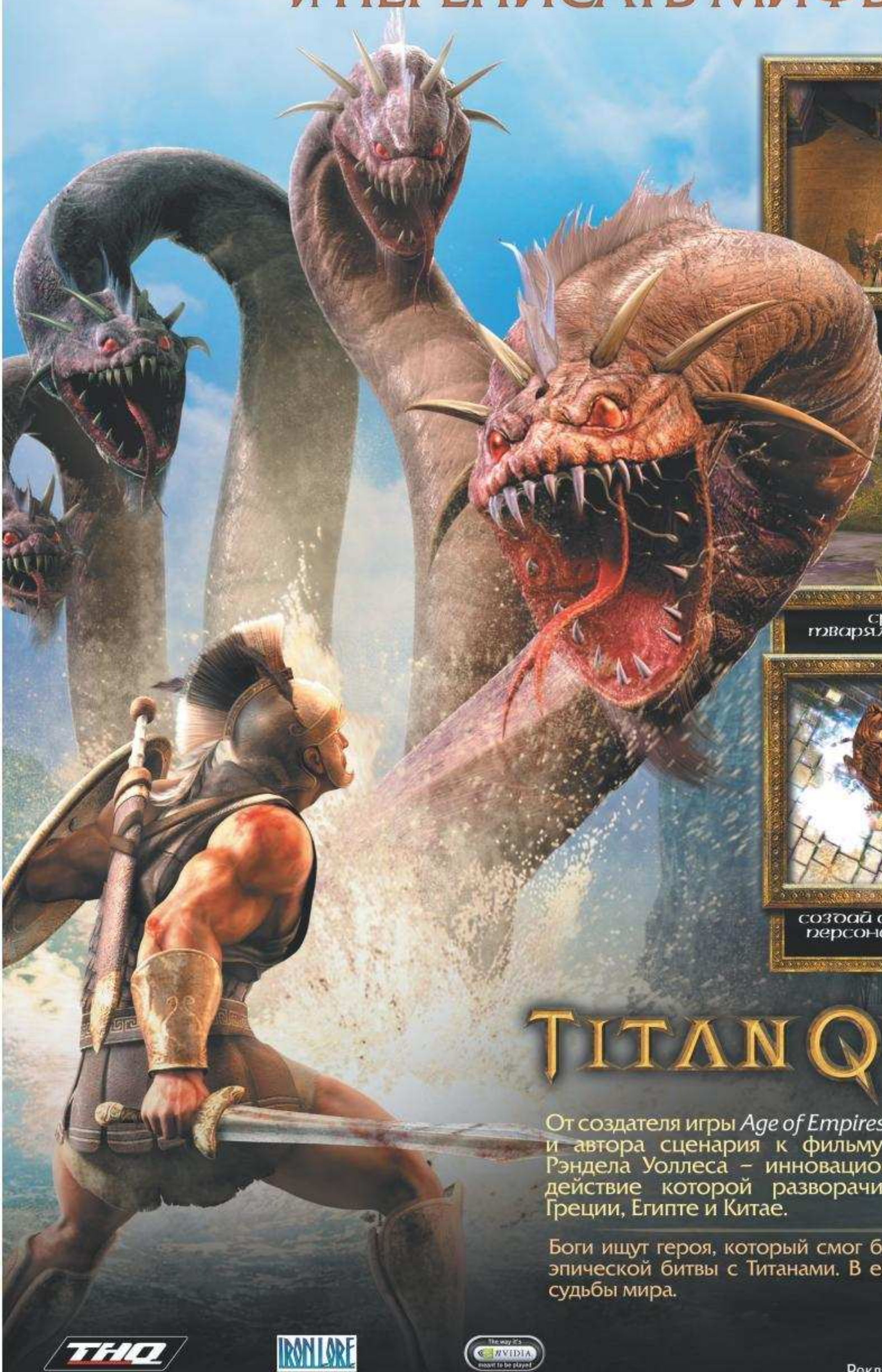
- ★★★★★ 8.0
- ★★★★★ 7.0
- ★★★★★ 7.0
- ★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

7,5

ИГРОМАНИИ

ТЕБЕ СУЖДЕНО ИЗМЕНИТЬ МИР
и ПЕРЕПИСАТЬ МИФЫ



путешествуй по
древнему миру



сразись с ужасными
тварями и легендарными
чудовищами



создай своего уникального
персонажа, выбрав один из
28 классов

TITAN QUEST™

От создателя игры *Age of Empires* Брайана Салливана и автора сценария к фильму «Храброе сердце» Рэндела Уоллеса – инновационная ролевая игра, действие которой разворачивается в древней Греции, Египте и Китае.

Боги ищут героя, который смог бы переломить ход эпической битвы с Титанами. В его руках окажутся судьбы мира.



Реклама

© 2006 THQ Inc. Developed by Iron Lore Entertainment. IRON LORE ENTERTAINMENT and the IRON LORE LOGO are either registered trademarks or trademarks of Iron Lore Entertainment, Ltd. in the United States and/or other countries, used under license. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. The NVIDIA logo and "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.





ОСНОВЫ PVP

GUILD WARS

Большинство новичков, осваивающих мир **Guild Wars**, боясь попробовать себя в PvP-битвах (бои игроков против игроков). Причина банальна — в игре несколько режимов PvP, каждый из них проходит по своим собственным правилам, которые для начинающего геймера далеко не во всем понятны и очевидны. Вот и получается, что, с одной стороны, можно с самого начала создать PvP-персонажа максимального (двадцатого) уровня и отправиться шинковать в капусту других игроков, а с другой — не зная правил, победить практически невозможно.

Сегодня мы расскажем вам об основных правилах PvP-баталий в **Guild Wars**, чтобы вы могли сражаться с живыми соперниками еще с первого дня игры.

Общие положения

За успехи в PvP ваш персонаж в зависимости от типа боя получает так называемые «очки **Factions**». Они бывают двух типов: «очки **Бальтазара**» или одной из провинций (**Курзики** или **Люксоны**). За **Factions of Balthazar** у специального NPC можно открывать скиллы, руны и апгрейды для оружия, которые будут доступны всем вашим PvP-персонажам.

В среде GW-игроков существует понятие «степень анлока аккаунта» — это процент открытых скиллов, апгрейдов и рун для PvP. Чем больший процент аккаунта открыт, тем больше разных персонажей вы можете создать, а значит, и найти место в собираемой для PvP партии будет проще. Очки провинций можно либо обменивать на ресурсы для создания брони, либо сдавать на благо партии.

Arenas

С режима **Arenas** начинают свое знакомство с миром PvP большинство новичков. Суть его проста: есть две команды по четыре человека, для победы необходимо уничтожить группу противника. Возможны и вариации, например, на карту может быть помещен прист (священник), который каждые две мину-

ты воскрешает всех союзников. Это, впрочем, не сильно влияет на результат сражения.

Битвы на арене бывают двух типов. На случайных площадках (**Random arenas**) партии составляются случайным образом из желающих поиграть, на командных (**Team arenas**) партию можно собрать заранее. Но следует быть готовым к тому, что против вас будут драться такие же собранные заранее партии.

Арены — это для тех, кто не хочет или не может проводить за PvP слишком много времени. Зашел на полчаса в день, отыграл два-три раунда, и можно заниматься своими делами.

Плюсы: Требуется мало времени, позволяет легко получить базовые навыки игры любым персонажем.

Минусы: Сражаясь только на арене, вы вряд ли научитесь командной игре или каким-то тактическим приемам. Награды за победы малы по сравнению с другими разновидностями сражений.

Guild Vs Guild

Guild Wars переводится как «войны гильдий», поэтому можно сказать, что **GvG** (**GuildVsGuild**) — основной режим противостояния игроков. Для того чтобы начать бой, необходимо собрать в гилдхолле партию из восьми человек. Битвы проходят на территории одного из гилдхоллов. У каждой команды есть база с алтарем воскрешения, местом появления флага и несколькими NPC (**archers**, **bodyguards**, **guildlord**, а на некоторых картах **thief** и **footman**). Для победы необходимо убить вражеского гилдлорда. Это совсем непросто, ведь телохранители могут его лечить, а также атаковать нападающих: вместе с лучниками получается очень серьезная огневая мощь. Кроме того, на некоторых картах путь в базу противника преграждают ворота, открыть которые может только вор.

В каждом гилдхолле в центре карты (точка, равноудаленная от баз обеих команд) есть специальный постамент. Если на него установить флаг и две минуты удерживать его, вся ко-

манда получает увеличение морали. Каждые две минуты все погибшие члены партии воскрешаются на базе. При этом за каждую смерть начисляется по 15% **Death Penalty** (на 15 процентов падает мораль). Если DP достигает 60%, то персонаж считается убитым и больше не воскрешается.

За победы начисляют рейтинг — таким образом определяют самые сильные гильдии планеты, которые участвуют в чемпионате мира по **Guild Wars** с серьезным призовым фондом.

Плюсы: Хорошая награда за победы, простор для стратегов и тактиков. Для профессиональных игроков — возможность выйти на чемпионат мира.

Минусы: Иногда бывает сложно собрать людей для **GvG**, нет достаточного количества игроков в онлайне.

Heroes Ascent

Играя в **GW**, вы наверняка замечали в чате сообщения типа: *Wolfer Rus's team has won the battle in the Hall of Heroes and keeps the favor of Gods for Europe*. Сразу возникают по крайней мере два вопроса: что это за **favor of Gods** и что сделать, чтобы именно ваше имя было в команде победителей (ведь его увидят все, кто играет в **GW**). Разберемся по порядку. **Favor** — это благосклонность богов, которая принадлежит одной из игровых зон (**Европа**, **Япония**, **Америка**, **Корея**). Определить, благосклонны ли боги к вашей территории, очень легко — если божества милостивы, то их статуи в **PvE** начинают сверкать. Можно, преклонив колено, вызвать духа статуи и получить доступ в специальные зоны (подробнее об этом читайте в июньском выпуске «Игромании»).



Танцы на алтаре в **HoH** могут себе позволить только лучшие из лучших.

Сложнее ответить на второй вопрос. Из контекста ясно, что надо победить в **Hall of Heroes**. Попасть туда и добиться поставленной цели позволяет режим **PvP** — **Heroes Ascent**. Этот вид битв напоминает турнир с системой «на вылет». Для участия нужна команда из восьми человек, бои проходят на специальных аренах. Победившая команда проходит в следующий круг, где встречается с такой же победившей в предыдущем раунде командой. Одинадцатая арена и есть **Hall of Heroes** (сокращенно **HoH**). От раунда к раунду меняются условия победы и количество команд, принимающих участие в сражении (от двух до пяти). До **HoH** доходят только лучшие, а уж победить там — удел избранных.

Плюсы: Командная игра и тактика играют решающую роль, так что если у вас сплоченная группа, победы обязательно будут. Хорошая награда за выигрыш каждого боя в отдельности и победы в **HoH**.

Минусы: Чтобы собрать партию и хотя бы раз дойти до **HoH**, нужно минимум часа два непрерывно играть.



Конечно, нереально на одной странице описать то, чему можно учиться годами. Мы рассмотрели лишь основные принципы самых популярных режимов **PvP** в **Guild Wars**. За кадром остались пришедшие с дополнением **Guild Wars: Factions** альянсовые битвы, а также специальные миссии для **PvE**-персонажей, в которых есть возможность драться с другими игроками. Разговор об этом и многом другом ждет вас в следующих номерах «Игромании». ■



Гилдлорд надежно защищен: пробиться к такому крайне сложно.

**YOU ARE
EMPTY**

**"УРАГАННЫЙ ШУТЕР В ДЕКОРАЦИЯХ
СОВЕТСКОГО ТОТАЛИТАРИЗМА.
ТАКОГО ТЫ ЕЩЕ НЕ ВИДЕЛ!"**

РС ИГРЫ.

Реклама



© 2006 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2006 Mandel Art Plains. Все права защищены.
© 2006 Digital Spray Studios. Все права защищены.





ДОМ 3

- ЖАНР: MMOG
- РАЗРАБОТЧИК: НИКИТА
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: РУССОБИТ-М
- ЦЕНА ИГРЫ: 350 РУБ. (МОЖНО СКАЧАТЬ БЕСПЛАТНО)
- АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА: 150 РУБ.
- СКОРОСТЬ СВЯЗИ: 128 КБИТ/С
- ТРАФИК: ОТ 1 ДО 10 МБ/Ч
- САЙТ ИГРЫ: WWW.DOM3MIR.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1.5 GHz, 512 MB, 32 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 1 GB, 64 MB VIDEO

Идея создать виртуальный мир, достаточно точно копирующий реальность, далеко не нова (см. **Active Worlds** и тому подобные виртуальные игровые пространства). Но нельзя просто сделать макет, скажем, города и запустить на его улицы игроков. Побегает пару часиков, да и разбегутся по другим играм: делать-то на просторах такой виртуальности нечего. На сегодняшний день только виртуальный мир **Second Life** не испытывает проблем с числом посетителей.

«ДОМ 3» — крайне необычный коктейль, попытка совместить виртуальный мир, службу знакомств и эдакий тамагочи в духе **The Sims**. Удачная или нет? Для кого как...

Начать игру предельно просто: покупаете диск с дистрибутивом или скачиваете его с официального сайта, устанавливаете, оплачиваете PIN-код, создаете аккаунт... клик, старт, скачка обновлений. Все, вы уже в виртуальном мире, создаете своего альтер эго: мальчик или девочка, носик такой или такой, губки пухленькие, щечки с ямочками, борода, чубчик, глазки зелененькие. Казалось бы, все замечательно, но уже на этой стадии выясняется, что при всем разнообразии настроек создать

уникального персонажа не получается. Как ни играйся с фотороботом, в итоге все равно выходит эдакий «крендель» или «чикса» стандартного типажа: либо гламурный мальчик, либо девочка-припевочка. Никаких вам лысых пузанов и раскоченных атлетов или байкеров.

Но вот герой создан и элегантно шлепком под зад выкинут на улицы города. Куда пойти, куда податься? Поначалу дел хватает. Первый час просто бегаешь по окрестностям, разбираешься в хитросплетении улиц, катаешься на метро. Вокруг изредка проносятся такие же ошалелые новички.

Очень скоро выясняется, что для нормального существования нужны деньги, а значит, пора устраиваться на работу. Бежишь в агентство по трудоустройству, выбираешь профессию — все, денежки начали капать. Делать ничего не надо, достаточно забегать в определенное время в банк за зарплатой. После двух-трех выплат уже можно перемещаться по городу на такси и забежать в магазин — прикупить новую одежду и даже начать прицениваться к квартирам на окраинах. И тут... тут персонаж начинает подавать признаки беспокойства. Стоит одной из пяти характеристик упасть до критического уровня, как надо начинать суетиться, удовлетворять потребность. Проголодался? Ведите кормить в ресторан. Запачкался? Напрашивайтесь в гости к друзьям и мойтесь в душе. Заскучал? Самое время пообщаться с кем-нибудь по игровому коммуникатору.

В таких вот мелких заботах — не умереть с голоду, выглядеть опрятно, накопить на квартиру и машину — проходят первые несколько дней игры. Но вот деньги накоплены, квартира в престижном районе куплена и обставлена по последнему писку моды, шкафы ломятся от шмоток, во дворе припаркована шикарная тачка... Что же дальше?



Зарплата — самый радостный момент в игре. Получил деньги и побежал по магазинам.

А дальше начинается социальная сторона «ДОМА 3». Для начала регистрируете анкету на сайте проекта (обязательно с фотографией), после этого ее сможет просмотреть любой желающий прямо из игры. Если понравится, он добавит вас в список друзей и вы будете общаться при помощи коммуникатора (помимо этого есть еще локальные и общие чаты, в которые сыплются сообщения всех игроков, находящихся поблизости). И дальше общение с окружающими начинает нарастать как снежный ком. У героя есть ряд социальных характеристик, которые отражают его активность в мире игры. Для их развития нужно много общаться, участвовать в общественных мероприятиях (дискотеки, танцы на улицах), приглашать друзей на вечеринки, а лучше всего создать свою собственную тусовку (некий аналог гильдии из MMORPG).

В идеале надо стать эдаким супермачо (ну или крутой герлой — если вы выращиваете персонажа-девушку), щеголяющим в роскошной дорогой одежде (купленной в бутиках для VIP-персон), с квартирой в центральном районе, обставленной по высшему классу. Ну и, конечно, у вас должна быть «вторая половинка», с которой вы сможете ходить на различные мероприятия и растить так называемый «рейтинг пары».

Но это в идеале. И работает этот идеал исключительно для казуалов, пользователей, которые не нюхали пороха **Battlefield**

2, не вдыхали пряный аромат прерий **World of Warcraft**, не рубили арахидов под сенью лесов **Guild Wars**. «ДОМ 3» — игра для НЕгеймеров. Если на улицах виртуального города вы встречаете персонажа с высокой репутацией, то очень быстро выясняется, что управляет им либо офис-менеджер, который в компьютерных играх ничего не понимает, либо молоденькая женушка какого-нибудь нового русского, которой любимый супруг подарил новую забаву для ее «блестящего маленького компьютера». Таких людей в «ДОМЕ 3» очень много.

Если же вы хардкорный геймер или хотя бы считаете себя таким, то, скорее всего, на второй-третьей неделе игры (возможно, раньше) у вас разовьются ярко выраженные аллергические симптомы. Покупать новые обои для ванны надоедает, менять мебель не хочется, одежды и так завались, тусовки опостытели (все равно совместных мероприятий не так много), а выполнять игровые квесты вообще скучно (их мало, и они очень похожи друг на друга). Времени же на развитие персонажа по-прежнему надо выделять порядочно. Игра упорно требует, чтобы вы проводили в ней как минимум два-три часа ежедневно. Иначе друзья теряются, любимая (или любимый) от вас уходит, репутация падает... И начинаешь задумываться: а не проще ли на полчаса забуриться в обычный чат, поболтать с приятелями, да и пойти рубиться в **Counter-Strike**? ■

ДОЖДАЛИСЬ?

«ДОМ 3» — игра для казуалов. Негеймеры могут жить в ней месяцами и получать от этого удовольствие. Но если вы хардкорный игрок, то наш вам совет — не тратьте зря время и деньги.

ГЕЙМПЛЕЙ



РЕЙТИНГ

4.0

ГЕЙМЕРЫ

РЕЙТИНГ

7.5

все остальные

EX MACHINA

МЕРИДИАН 113

Жанр
Разработчик
Язык

Action/RPG
Таргем
Русский

«Ex Machina: Меридиан 113» - это продолжение Action/RPG «Ex Machina», действие которого разворачивается в пост-апокалиптическом мире будущего. Уничтожение пришельцев в конце оригинальной игры привело человечество к десятилетиям относительного мира. Подталкиваемые духом исследований, люди отправлялись все дальше и дальше, пересекая пустыни и горы, в надежде обрести потерянный рай на земле. Вновь открытые земли Северной Америки манили обещанием свободы и богатства. Но, как и сотни лет назад, фортуна улыбается лишь смелым.

В «Ex Machina: Меридиан 113» вас ждут новые герои и нераскрытые тайны на просторах Северной Америки, пережившей глобальную катастрофу. Выбор грузовиков стал еще шире, а игровой процесс - еще разнообразнее. Система изменения внешнего вида грузовика, новое оружие и высокотехнологичные противники позволят еще глубже погрузиться в безжалостный мир пост-апокалипсиса, а навыки экстремального вождения теперь пригодятся вам и в сражениях по сети!



TARGEM
GAMES

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

По вопросам сотрудничества обращаться по тел. (495) 780-90-91, e-mail buka@buka.ru
Компания "Бука", 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)

© 2006 Targem © 2006 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит". По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 780-90-91, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука", 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)

бука®
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

ИНТЕРНЕТ

СОБЫТИЯ И ФАКТЫ

Познакомьтесь с обезьянкой



В интернете много чего популярного. И онлайн-игры, как некоторые думают, вовсе не на первом месте. На первом месте, разумеется, XXX-сайты (кто бы сомневался?). Но в затылок им дышат различные службы знакомств. По статистике, 80% интернетчиков хотя бы раз да пользовались услугами таких порталов. Система их работы знакома всем — заходишь, регистрируешься, размещаешь фотографию, пишешь небольшую заметку о себе, указываешь свои основные и второстепенные антропометрические характеристики (рост, вес, цвет волос, размер машины/кошелька/чего-то еще) и ждешь, когда же тебя найдет «вторая половинка». Находит не очень часто (хотя такое тоже случается) — значительно чаще находят приколисты и хулиганы.

Назначить встречу и не придти или назначить, придти, но оказаться не пышногрудой брюнеткой, а здоровым волосатым громилой — такое бывает сплошь и рядом. Такт и забота о ближнем, мягко говоря, так и брызжут. У обезьян в этом плане все куда культурнее.

Да-да, вы не ослышались. Вслед за своими старшим братом по разуму, человеком, знакомиться через интернет теперь будут макаки, гориллы, орангутанги, шимпанзе и прочие лемуры. Такую уникальную возможность предоставили им сотрудники голландского зоопарка. Они подвесили в клетках с любящими пообщаться приматами мониторы, поставили простенькие клавиатуры (всего три клавиши для поворота камер) и наживили веб-камеры. То же самое сделали в зоопарке на острове Борнео в Индонезии. Теперь любая из обезьянок может подойти к монитору, выбрать ракурс поудачнее и начать общаться с представительницей своего, а может быть и другого, вида обезьян, которая находится от нее на расстоянии нескольких тысяч километров.

Ученые утверждают, что приматы быстро освоились с новым способом коммуникации и всю общаются через интернет. У самцов была замечена ярко выраженная

агрессивность: если какая-то из обезьян не дает им «почтиться», обезьяны-мальчики начинают с упоением дубасить соплеменников, но стоит им сесть за клавиатуру, тут же успокаиваются и начинают внимательно следить за животными «на том конце провода». Самки же вообще никакой агрессии не проявляют и покорно ждут своей очереди к монитору. Остается только надеяться, что люди когда-нибудь научатся вести себя в онлайн-столь же уважительно по отношению друг к другу.

Некачественный суицид

Никто не застрахован от некачественного товара. Нам продают зубные пасты с вкраплениями соды, таблетки, сделанные из муки, а не из лекарственного препарата, тушенку из соевого мяса и даже горные лыжи и сноуборды, сделанные не из высокотехнологичных материалов, а из простого гипсокартона. Так что с продавцами надо держать ухо в остро. Причем даже в том случае, если ваша задача — умереть!

Один молодой и, судя по всему, очень изобретательный гражданин Германии решил подзаработать. Долго раздумывал, как бы так вышибить побольше денежек при помощи интернета... и придумал. Немец находил в форумах и чатах людей, которые по каким-либо причинам хотят покончить жизнь самоубийством (таких форумов в Сети достаточно, на них собираются душевно не совсем здоровые, больные неизлечимыми заболеваниями, потерявшие свою вторую половинку и активно обсуждают, как можно побыстрее расстаться с жизнью).

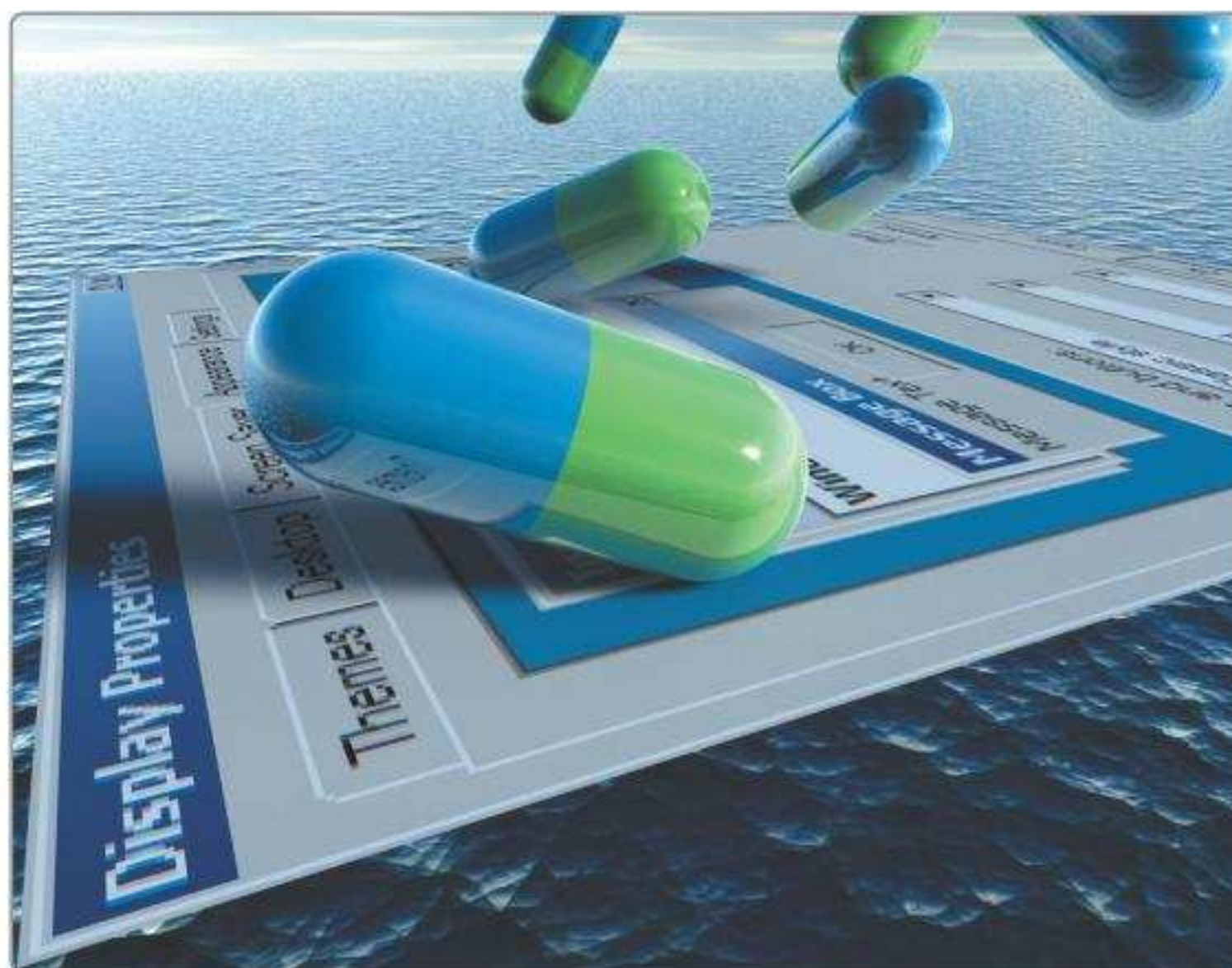
При этом подавляющее большинство на самом деле убивать себя вовсе не собирается, так, только нервы щекочут. А некоторые и вовсе забегают исключительно для того чтобы поприкалываться (шутки иногда бывают очень жестокими).

И вот юный немец решил выискивать на таких форумах людей, которые действительно решили свести счеты с жизнью и предлагать им максимально безболезненный способ покончить с собой. Некую таблетку с ядом, после которой прямая дорога на тот свет. Мол, безболезненно — съел и тут же склеил ласты.

Самоубийца немец нашел, умело продал сразу нескольким свое зелье, получил звонкую монету и уже решил продолжить свой маленький бизнес, как к нему ворвались товарищи в погонах, повязали супостата и кинули в камеру. С чего бы вдруг, спрашивается?

Оказывается, горе-предприниматель продавал начинающим самоубийцам вовсе не яд, а снотворное, к которому были подмешаны различные бытовые химикаты. Умереть от таких импровизированных таблеток можно, но вовсе даже не быстро и безболезненно, а напротив, в страшных корчах. Шестеро именно так и отправились на тот свет, через реанимацию прямой наводкой в морг. Еще 13 человек удалось спасти, но некоторые из них до сих пор лежат под капельницей.

Что совсем уж жутко, продавцу ядов, похоже, грозит лишь небольшое наказание за подделку лекарственных препаратов. Во всем остальном он, по большому счету, не виновен.



Война с порноспамом



Власти США, судя по всему, решили всерьез взяться за порноспамеров — тех, кто рассылает письма с рекламой различных секс-порталов и интимных услуг. В результате всего одного веб-рейда были выявлены десятки крупных объединений спамеров, некоторым предъявлены обвинения. В частности, **BM Entertainment** — на сумму двадцать четыре тысячи долларов за рекламу виагры и **Eaten** — на сумму восемь тысяч долларов за использование компьютеров простых пользователей в качестве зеркал для спама. Спамера-одиночку Захари Кинион же обязали выплатить... \$150 тыс. за то, что он оплачивал другим спамерам рассылку своих писем.

Впрочем, все это капля в море, вряд ли подобные меры могут заметно сократить количество спама, которое ежедневно прилетает на наши почтовые ящики.

Взломанный терминатор

Для профессионального хакера компьютер простого пользователя — легкая добыча. Брандмауэры, антивирусы и прочие бытовые системы защиты — не преграда на пути профи. Это от мелкого компьютерного жульи они спасают, а для профессионалов своего дела они не прочнее бумаги. Уж если специалисты **Microsoft**, Пентагона и **NASA** не всегда могут защитить свои сайты от взлома, что уж говорить про обычных людей?

На этот раз утечка информации произошла с сайта Арнольда Шварценеггера, который сейчас занимает пост губернатора Калифорнии. На сервере «железного Арни» хранились записи его частных разговоров с главой администрации штата Сьюзан Кеннеди. Вот их-то неизвестный хакер и утянул. Да не просто украл, а отдал



А знаете ли вы, что...



В июле 2001 года китайские хакеры атаковали серверы калифорнийской энергетической компании **California Independent Systems Operator (CalISO)**: на протяжении двух часов несколько городов в США оставались без света. Лазутчики из Поднебесной бурно праздновали успех.



В 2002 году британские ученые наперебой утверждали, что к концу 2006 года обычного интернета по всему миру не будет, а балом станет править новая сеть **Grid**, которая как раз выходцами с туманного Альбиона и разрабатывалась. 2006-ой почти подошел к концу, а интернет пока не собирается сдавать позиций. Подождем еще немного?



Лондон, район Трафальгарской площади. Год 2002. Эксперимент: несколько светофоров перепрограммированы и настроены для управления новейшей интернет-системой. Она должна четко отслеживать потоки машин и перенастраивать светофоры на работы с транспортным потоком. За первые полчаса работы новейшая программа умудрилась так запутать дорожные «мигалки», что движение в районе Трафальгара встало. С тех пор в Лондоне светофоры к интернету не подключают.

В 2002 году в норвежском Центре языка и культуры Ivar Aasen умер



единственный администратор, который знал пароли доступа к главной базе данных. Дирекция музея была вынуждена обратиться за помощью к хакерам и программистам. Некто Йоким Эрикссон (Joakim Eriksson) разгадал пароль всего за два часа.



В 2003 году южнокорейский оператор сотовой связи **KT Freetel** попытался подружить интернет, сотовые телефоны и... метро. Некоторые модели «трубок» по плану можно было использовать как проездные билеты. Прикладываете мобильник к турникету, он коннектится к интернету, сверяется с базой, снимает деньги со счета, и вас пропускают в сабвей. Увы, эксперимент благополучно заглох — власти не дали разрешение на подобные испытания, хотя телефоны с такой возможностью уже были запущены в производство.



Три года назад в офисе европейского провайдера **KPNQwest** забаррикадировалось несколько сотрудников, которых начальство решило уволить (в рамках сокращения штата). Работники заявили, что если они не будут работать, то отключатся серверы, обеспечивающие выход в Сеть нескольким миллионам пользователей, и что они, дескать, не могут оставить столько народа без интернета. Только после нескольких часов переговоров сотрудники-альтруисты покинули здание.

Зимбабве рвется в Сеть

Зимбабве активно рвется в Сеть — несмотря даже на то, что уровень жизни в этой стране очень низок, а инфляция составляет около 1000% в год. Об этом наглядно свидетельствует следующий факт. В конце сентября мировой провайдер **Intelsat** ограничил доступ зимбабвийцам в Мировую паутину за долги (страна задолжала провайдеру около \$700 тыс.). Тут же были начаты переговоры, чтобы вернуть Зимбабве прежний объем трафика. Поступали самые выгодные предложения, например, перейти на бартерную форму сотрудничества: **Intelsat** предоставляет Зимбабве интернет, а Зимбабве отдает **Intelsat** во временное пользование ряд табачных и хлопковых плантаций.

Так что если вам вдруг отрубят выделенку или ADSL за неуплату, попробуйте начать переговоры со своим провайдером. Возможно, он согласится восстановить коннект, скажем, за вашу плантацию шампиньонов на балконе или приплод хомячков.



ВЕБ-ДИЗАЙН ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

Прошло больше года с момента публикации в «Игромании» последней статьи, посвященной веб-дизайну. Все это время вы бомбардировали наш почтовый ящик просьбами написать о том, как создать собственную домашнюю страничку или даже игровой портал. Больше всего писем приходило от новичков, поэтому наша сегодняшняя статья ориентирована именно на них.

Данный материал не является детальным руководством по

тому, как сделать свой сайт (да и невозможно описать столь большой объем работ в рамках одной статьи), но в нем вы найдете описание всех основных шагов на пути к собственному «хозяику» (от английского home page — домашняя страница).

В качестве инструмента мы воспользуемся одним из самых популярных редакторов веб-контента — Macromedia Dreamweaver.

Каркас сайта

Первый этап разработки сайта — детальное планирование. Все ошибки нужно найти и исправить, когда дизайн есть еще только на бумаге, — тогда его можно отредактировать при помощи простого ластика. Если же вы умело перенесете все ошибки в электронную версию своего сайта, то ластик не поможет — придется править килобайты кода.

Некоторые считают, что на бумаге стоит делать только общий набросок. Мы же рекомендуем нарисовать все максимально детально, четко пометить, какие кнопки будут располагаться в главном меню, какие во вспомогательном, какое расстояние будет между кнопками, где разместятся баннеры и ссылки на дружественные ресурсы.

Второй важный этап — разработка четкой иерархии. Вы заранее должны знать, в каких папках будут лежать картинки, в каких шрифты, а в каких — другие элементы вашего сайта.

И вот перед вами на столе лежит четкая схема дизайна вашего будущего ресурса, а на жестком диске разместились ветвистая

система директорий, отражающая иерархию файлов. Самое время переходить к работе в веб-редакторе. Мы для этих целей использовали Macromedia Dreamweaver седьмой версии. Рассмотрим основные принципы создания веб-страниц.

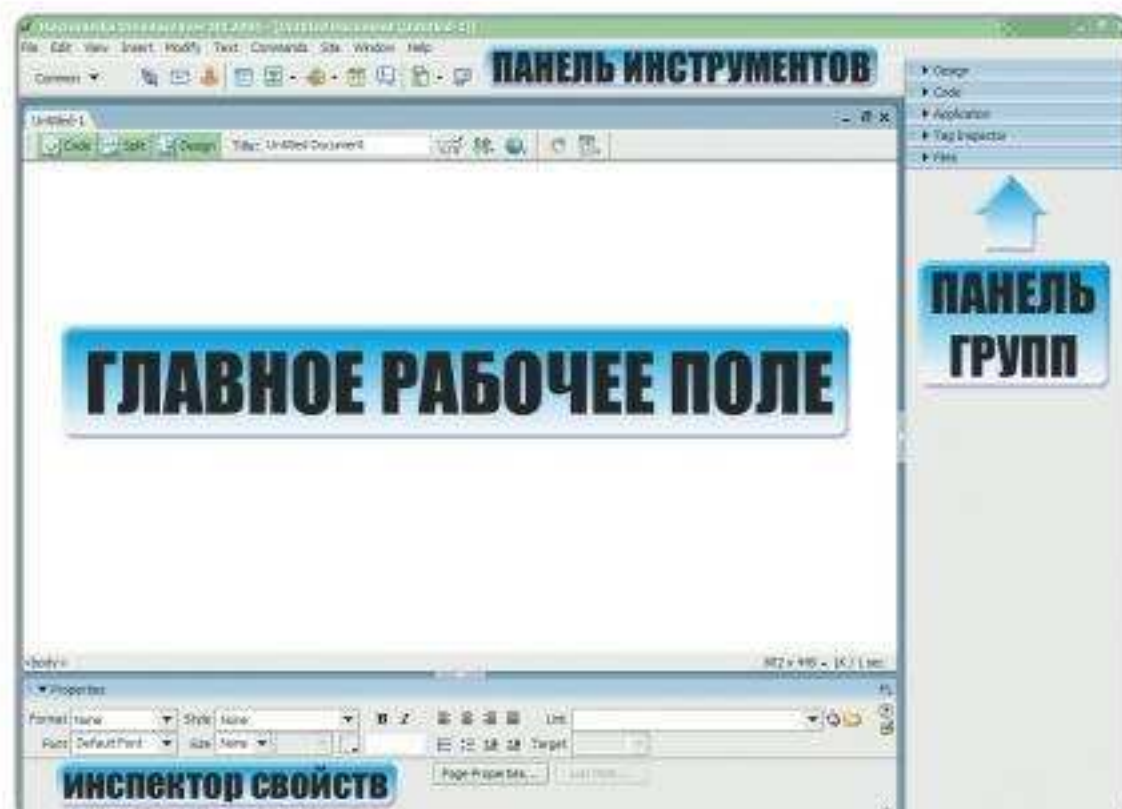
Запустите приложение и в появившемся меню выберите пункт **Create New HTML**. Большую область редактора занимает рабочее поле, в котором, собственно, и создается сайт. Пользователь сам может выбрать, разрабатывать новый проект на уровне кода или же воспользоваться более простым и интуитивно понятным режимом шаблонов для дизайнера. Для переключения между режимами над рабочим окном располагаются три специальные закладки с названиями **Code** — написание страниц на уровне HTML-кода, **Design** — режим дизайна и **Split** — некий усредненный вариант.

Здесь же располагается поле, в котором можно указать заголовок страницы, который будет отображаться в браузере (**Title**), кнопки для быстрого теста странички и дебаггинга (устранения ошибок). Для правки параметров различных элементов вашего сайта в программе существует специальная

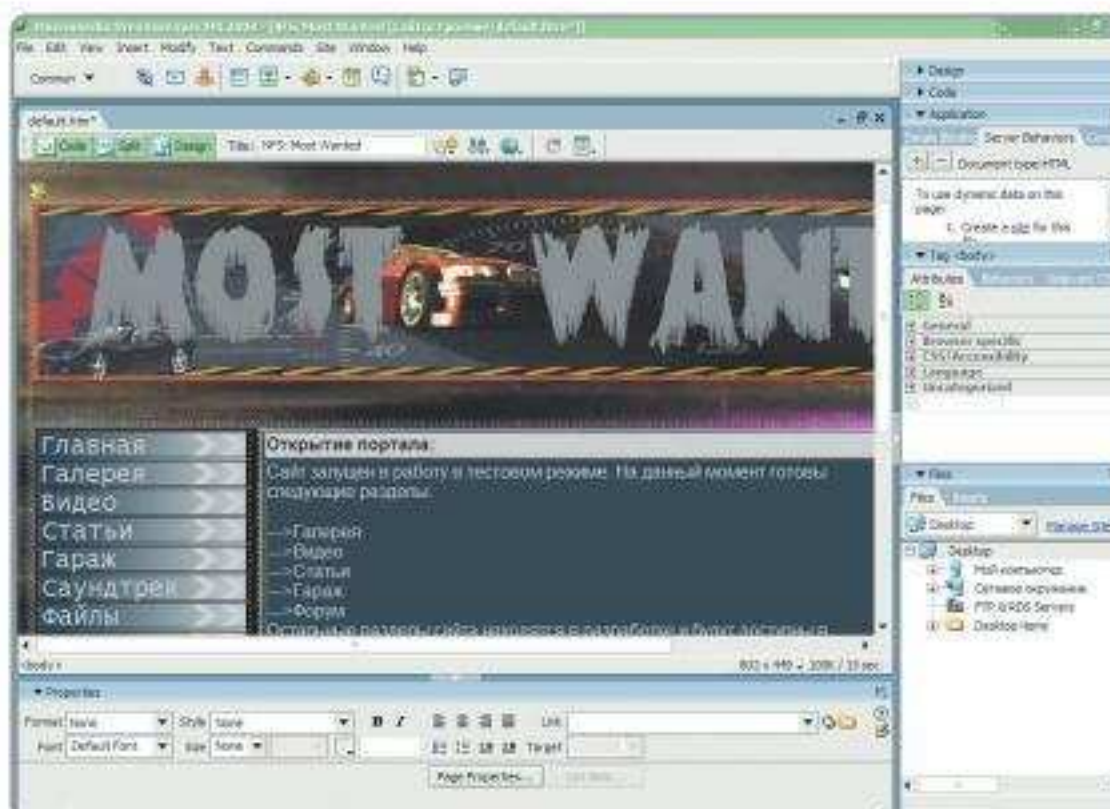
панель **Properties**, она занимает всю нижнюю область редактора. Под шапкой главного меню Macromedia Dreamweaver находится инструментальная панель, на которую вынесены лишь самые нужные для работы инструменты — кнопки для вставки картинок, комментариев и таблиц.

С интерфейсом программы мы познакомимся, приступим к разработке нового проекта. Первым делом разберемся с так называемым цветовым решением сайта и настройкой базовых атрибутов. На панели параметров (**Properties**) щелкните по кнопке **Page Properties**. Перед вами появится окно настройки основных атрибутов документа. Здесь можно задать тип и размер основного шрифта — поле **Page Font** и **Size**, цвет основного текста — **Text Color**, цвет фона — **Background Color**, установить в качестве фонового рисунка текстуру — **Background Image**.

Если вы выберете в списке **Category** пункт **Links**, то получите доступ к настройкам параметров гиперссылок: основной цвет гиперссылки и цвет ссылок, на которых пользователь уже побывал. В категории **Headings** можно отредактировать атри-



Основные элементы интерфейса Macromedia Dreamweaver.



Создать незамысловатую веб-страничку в Macromedia Dreamweaver можно всего за 15 минут. Разработка же полноценного сайта может затянуться на долгие месяцы.

буты заголовков: начертание шрифта, цвет и ряд других параметров. В группе **Title/Encoding** настраиваются параметры кодировки страницы, в поле **Title** — заголовок проекта, который будет отображаться в браузере. Закончив формирование при помощи описанных настроек цветовую гамму странички, сохраните изменения и покиньте данную форму.

Перейдем к созданию каркаса сайта и в качестве примера сделаем главную страницу. Убедитесь, что в панели инструментов выбран пункт **Common** (основные инструменты), щелкните по кнопке **Table** с изображением таблицы. В появившемся окне задайте число строк — **Rows** и столбцов — **Columns**. При необходимости вы можете настроить и ряд других атрибутов нового компонента — задать ширину элемента, его описание. Начинается самое интересное — нам нужно сформировать основу сайта из базовой таблицы. Растяните ее по рабочему полю странички таким образом, чтобы сформировать колонку для панели навигации, выделите место под новостной блок, рекламный отсек и логотип. Ваш сайт может иметь любое количество элементов, но удобнее всего сделать таблицу из трех столбцов (новости, панель навигации и рекламный блок) и двух строк (первая будет полностью отведена под логотип).

Распространенная проблема: логотип (или любой другой элемент веб-страницы) довольно большой, и хочется выделить под него единую область на экране, а не пытаться составить изображение из трех отдельных элементов, занимающих разные ячейки. Как быть в таком случае? Жмите клавишу **Ctrl** и выделите, скажем, три ячейки в верхнем отсеке таблицы, затем кликните правой кнопкой мышки по выделенной области и в контекстном меню выберите пункт **Table/Merge Cells**. Все выбранные секции будут объединены в единое поле. При необходимости вы можете изменить основные свойства выделенного компонента в панели **Properties** — установить толщину бордюра (**Border**), его цвет (**Brdr color**), фон ячеек (**Bg Color**) и ряд других атрибутов. Если вы снимете выделение с основной таблицы и перейдете в одну из ячеек, то получите доступ к настройкам выравнивания текста (**Horz, Vert**) начертанию шрифтов и их цвету.

Теперь, когда каркас заглавной страницы готов, самое время подгрузить на нее элементы оформления. Начнем с импорта картинок. Поместите курсор в то место экрана, куда вы собираетесь вставить новый арт, пусть это будет верхняя строка таблицы. После этого на панели инструментов нажмите кнопку с изображением дерева и укажите путь к нужному изображению. Свойства изображения задаются на вкладке **Properties** — здесь можно поместить картинку в рамку, изменив значение атрибута **Border**. Если вы хотите сделать из картинки гиперссылку (пользователь кликает по картинке, и происходит автоматический переход на другой сайт или веб-страницу), впишите адрес в поле **Link** на панели **Properties**. Если вы делаете переход в рамках вашего сайта, то вписать нужно только имя и расширение страницы, например, **gallery.html**.

Основа сайта готова. Самое время довести страничку до ума: добавьте таблицу в поле новостей и заполните ее произвольным текстом, например: «Мы открылись!», в рекламный блок поместите несколько артов в духе «Здесь могла быть ваша реклама», сделайте ряд других косметических преобразований.

Меню навигации

Мы сделали заглавную страницу сайта, остальные делаются точно так же. Когда вы сделаете все разделы своего сайта, настанет время объединить их в единое целое. Для этого нам понадобится меню навигации. Чтобы поместить его на веб-страницу, выберите пункт меню **Insert/Image Objects/Navigation Bar**. Перед вами появится окно создания нового меню. В поле **Element name** введите кодовое имя пункта на английском языке без пробелов (это внутреннее имя, которое будет фигурировать только в HTML-коде). Затем импортируйте в поля **Up Image**, **Over Image** и **Down Image** различные вариации изображения одной и той же кнопки — базовую картинку кнопки, изображение во время наведения курсора и картинку после клика мышкой.

Перейдите к метке **When Clicked, Go to URL** и укажите ссылку на страницу нового раздела вашего сайта, например, **Soft.html**. Чтобы добавить кнопку для перехода в но-

вый раздел вашего сайта, щелкните мышкой по кнопке с изображением «+» (убираются пункты с помощью кнопки «-») Кнопки с изображением черных стрелок позволяют менять приоритет пунктов меню. Не забудьте, что меню навигации должно быть на каждой странице вашего сайта, а не только на заглавной.

О том, как прикрутить к сайту полноценный форум, мы, скорее всего, поговорим в одном из ближайших номеров «Игромании», на первое же время проще всего создать форум на одном из бесплатных генераторов. Один из самых удачных — сервис **myBB** (www.mybb.ru), он поддерживает более пятидесяти стилей оформления, есть встроенная поисковая система сообщений и прочие вкусности. Идеальный выбор для новичков, которых не смущает, что в верхней части каждой страницы форума будут располагаться рекламные баннеры.

Размещение сайта в интернете

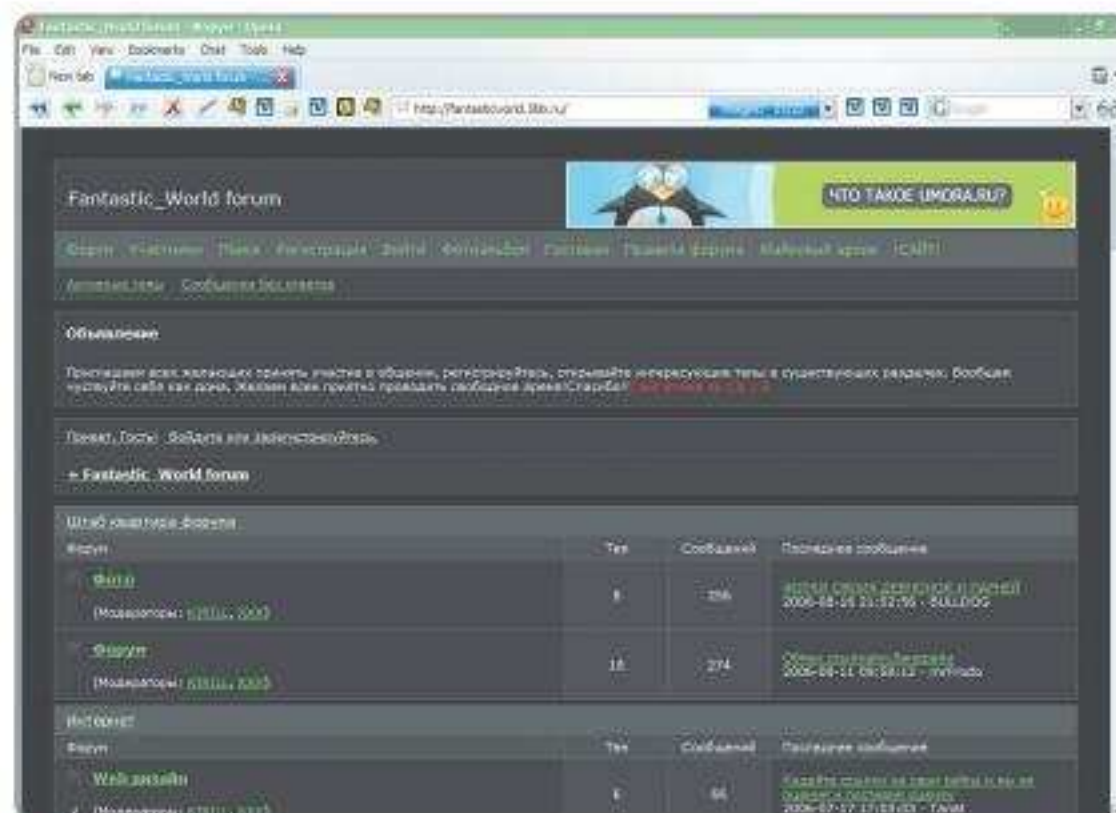
Финишный рывок — размещение сайта в интернете. Регистрировать домен первого уровня (вида www.имя.ru) вы, скорее всего, не будете, поэтому вам прямая дорога на популярные бесплатные хостинги второго уровня: www.narod.yandex.ru, www.nm.ru, www.jino-net.ru. Если первые два хостинга в представлении не нуждаются, то о третьем скажем пару слов. После регистрации на **Jino-Net** вы получите бесплатный адрес вида **логин.jino-net.ru**, 70 Мб дискового пространства, возможность использования **MySQL (20 Мб)**, **SSI**, **FTP**, **PHP 5**, а также подключать к сайту различные форумы, гостевые книги и галереи.



Мы рассмотрели основные этапы создания несложного веб-сайта в редакторе Macromedia Dreamweaver. Если тема вас заинтересовала, то напишите нам и расскажите, о чем еще вы хотели бы прочитать на страницах журнала. О раскрутке сайта через поисковые системы? Или о том, как создать форум на одном из популярных движков? А может быть вам интересно, как встраивать в сайт элементы, написанные на Flash? ■



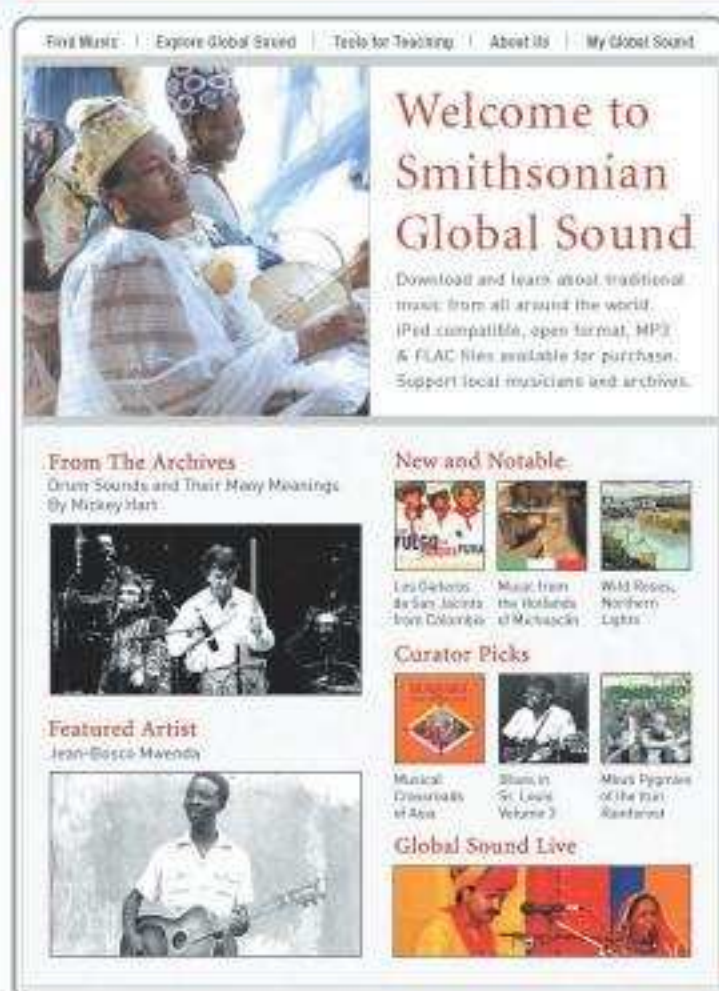
Сайт «Игромании» сделан довольно давно и в технологическом плане немного устарел, но систему навигации вполне можно брать за образец.



Пример форума, зарегистрированного на www.mybb.ru.

ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

<http://smithsonian-global-sound.org>



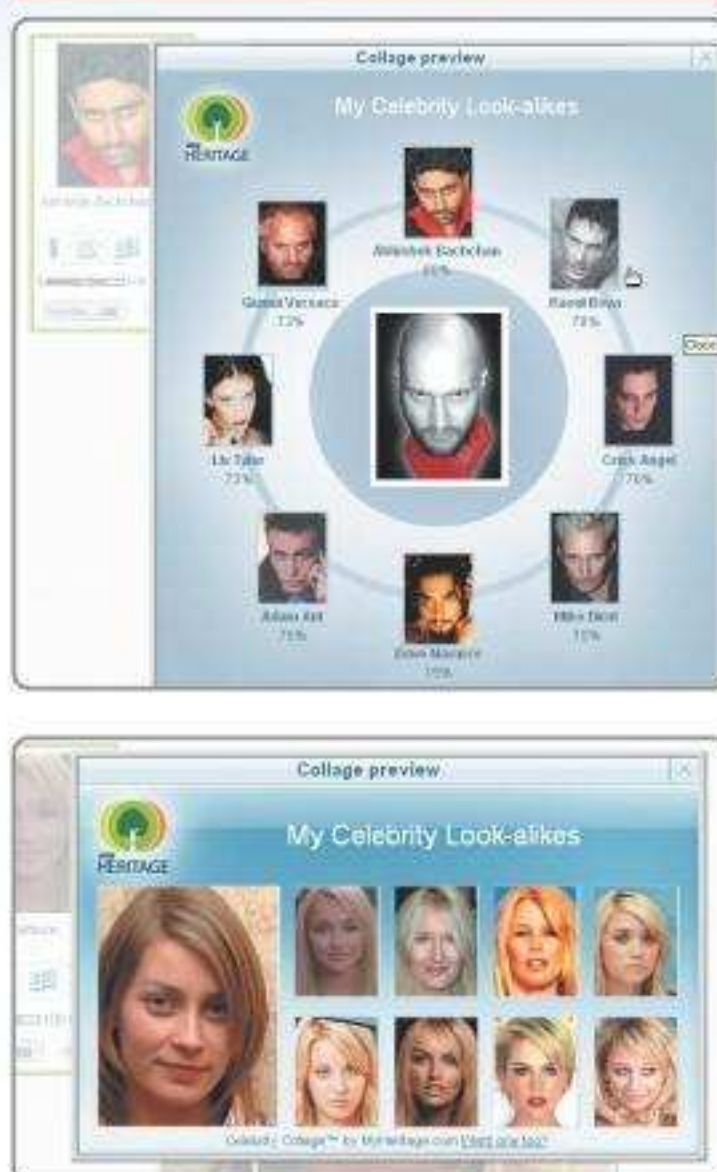
Взялись писать новую мелодию для компьютерной игры или школьной дискотеки, но не хватает звуков барабанов, варганов и бубнов? Не беда! На сайте **Smithsonian Global Sound** собрана большая коллекция звуков самых разных музыкальных инструментов со всего мира.

www.internetmap.info



Карта интернета. Казалось бы, что еще нового можно придумать при составлении подобной коллекции ссылок? Оказывается, чтобы быть оригинальным, достаточно облечь идею в графическую форму. **Internet Map** — это самая настоящая карта, на которой в изометрическом виде (пиксельная графика) представлены различные объекты: сайты, порталы, домашние странички. Перемещение по ней осуществляется при помощи курсорных клавиш. Изучать можно часами.

www.myheritage.com



Человеку свойственно все познавать в сравнении. Начинается все в сосково-погремушечной молодости. «Уси-пуси, как носик на папин похож!» — говорит бабушка. «А глазки прабабкины», — констатирует дедушка. «Зато попка, несомненно, мамина», — умиляется отец. Дальше — больше: в школе начинается настоящий ад. «Да у тебя нос картошкой, как у Сидорова из 1 «Б», — смеются одноклассники. А какая-нибудь влюбчивая особа непременно сравнит ваши руки, плечи и волосы с соответствующими принадлежностями Алена Делона или Тома Круза.

В общем, сплошные сравнения. Даже в глубокой старости избавиться от них практически невозможно. «Морщинки — как у Табакова», «Седина — как у Янковского», «Костыль — словно у Деда Мороза»... Сравнивают, сравнивают, сравнивают...

А уж если вы похожи на какого-нибудь видного политического деятеля, то на этом сходстве можно и состояние себе попробовать сколотить. Сколько их — двойников Ленина, Сталина, Путина, Буша — разгуливает, скажем, по Красной площади. Подходи, пожимай руки, фотографируйся на память.

Стоит ли удивляться, что в интернете появился сайт, специально заточенный под поиск собственных... ну, не то чтобы двойников, а просто похожих на вас людей. Идея предельно проста — как все гениальное. Заходите на страничку, регистрируетесь, закачиваете свою фотографию, система ее

внимательно анализирует по контрольным точкам изображения (кстати, эвристика очень качественная) и выдает вам фотографии известных людей, в чертах лица которых вы при желании можете угадать свои собственные. А можно и не только со знаменитостями, можно и с другими пользователями сервиса сравнить. База фотографий постоянно пополняется, так что ничего не стоит выцепить, например, десятка три, а то и сотню ваших двойников.

Дельный совет: фотографию лучше брать «прямую», то есть сделанную в фас, в крайнем случае — анфас. Черты лица должны быть четко прорисованы (в идеале — портретная съемка). Хорошо, если на фотографии на вас нет шляп/кепок/ушанок и прочих элементов, затрудняющих сравнительный анализ. Очки тоже лучше снять.

Недавно на сайте сделали возможность загружать свое фото и делать коллаж из двойников. Выбираете один из доступных стилей — и вуаля: классная подборка в приятном графическом оформлении готова. Можно распечатать, а можно взять гиперссылку и повесить изображение на своем сайте или в блоге (интернет-журнал).

Сайт очень популярен, так что можно заходить на него раз в два-три дня и каждый раз находить новых людей, похожих на вас. И не удивляйтесь, если среди них окажутся лица противоположного с вами пола: черты лица некоторых женщин и мужчин порой очень схожи.

www.kinobiograf.ru



Огромная подборка статей о кинорежиссерах из разных стран мира. Говорухин и Кончаловский, Бессон и Бергман, Линч и Лукас. На каждого собрано подробное досье, так что если вам нужно узнать, кто, в какие годы и какие фильмы снимал, то достаточно просто зайти на данный сайт.

Флэш-игры

На большинстве игровых сайтов интересных игр две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Всю работу почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные, самые актуальные, самые увлекательные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести его краткое описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT 2004, есть скрины и схемы движения»).

Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

www.armorgames.com/games/flashcraft_popup.html



Отличная RTS — своеобразная пародия на **Warcraft**. У вас есть замок и исследовательская башня. К замку ведет одна-единственная дорога, по которой к цитадели пытаются прорваться враги (вне дороги они перемещаться не могут). Необходимо строить вдоль пути наступления оборонительные башни разных типов, чтобы не дать противнику прорваться к замку. Деньги выплачиваются за уничтожение монстров. В самом начале играть предельно просто, но очень скоро появляются враги, способные уничтожать оборонительные башни, — тут-то и начинается самое интересное...

<http://gamershoo.com/flashgames/1115>



В клетке сидит кошка, на клетку навешан замок. Чтобы его открыть, необходимо собрать разбросанные по комнате шарики (всего пять штук). Своеобразный вариант комнаты-квеста. Многие элементы интерьера можно разрушать, так что буквально через две-три минуты в помещении будет полный бедлам.

<http://duan.igimon.de/game/eng/game.htm>



Один из красивейших флэш-квестов. Китай, начало XVIII века. Главному герою Дуану приснился странный сон, значение которого он не может понять. Чтобы разгадать загадку, необходимо пройти через множество локаций и поговорить с несколькими десятками персонажей. Игра сделана на английском языке, но практика показывает, что можно обойтись и без знания иноземной мовы: логика поступков и совмещения предметов почти всегда ясна.



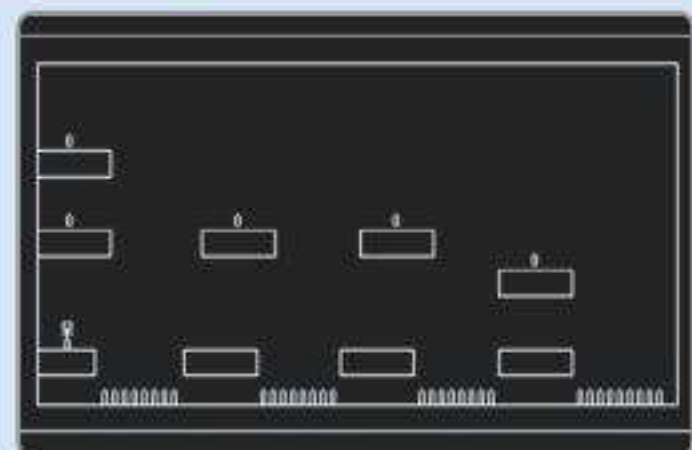
www.onlinegames.net/sources/swf/game_3caf8c7da5327f2c13478b495b2c330b.swf



Тяжела жизнь младшего медперсонала. Это если вы врач, то можно сидеть себе в кабинете, попивать чай и лишь изредка совершать набеги в операционную: удалить какой-нибудь аппендикс, вырезать почку или провести операцию по перемене пола — и обратно... в кабинет. А если вы медсестра или того хуже — медбрат, то приходится вертеться как белка в колесе. То уколы целой палате больных бабушек сделать, то клизмы в массовом масштабе поставить, а то и вовсе утку подстрелить и вынести... Кошмар! А тут еще эти больные постоянно под ногами вертятся, мешают работать.

В игре **ER** вам как раз и предстоит выступить в роли медбрата. От вас требуется развозить больных из приемной по различным кабинетам — кого к хирургу, кого в перевязочную, а кого-то и вовсе к невропатологу. Народ постоянно прибывает, и, если приемная переполнится, игра закончится. Поэтому надо поторопиться. Но коляску заносит на поворотах, ударяет о стены, под колеса постоянно кидаются коварные медсестры. Одним словом — мало не покажется.

www.flashplayer.com/games/runesofshalak_movie.php#bottom



Runes of Shalak — прекрасная стилизация под **LoadRunner** (в СССР на БК 0010-01 игра была известна под названием «Клад»). По плоскому уровню бегают человечки, ему нужно собрать все золото и переместиться через открывшийся портал на следующий уровень. В отличие от оригинального **LoadRunner**, в **Runes of Shalak** нет врагов (никакие человечки за главным героем не бегают), за счет чего геймплей приобретает ярко выраженную логическую направленность. Ловушки расставлены с умом, и, чтобы не попасть в них, нужно просчитывать свои действия на несколько ходов вперед. При всей простоте игра может увлечь не на один час и даже не на один день.

КИБЕРСПОРТ

35

ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

МАСШТАБЫ ТРАГЕДИИ

Всем привет. 15 сентября в Сеуле состоялось событие, прошедшее мимо ушей, глаз и носов большинства новостных сайтов, —

International e-Sports Symposium 2006.

Или, попросту говоря, киберспортивный симпозиум.

Выступали на этом симпозиуме представители Германии, Швеции, США и Южной Кореи. Повторено там было примерно то же, что уже давно известно: киберспорт растет как на дрожжах, бла-бла-бла. Однако приведенная на симпозиуме статистика вызывает нешуточный интерес: оказывается, в одной только Швеции живет 200 тыс. игроков в Counter-Strike, а в Южной Корее количество игроков вообще исчисляется миллионами. В период с 1999 по 2005 гг. на турнирах было выплачено \$12 млн призовых. На первый взгляд это, может, и немного, но где вы видели такое отношение к киберспорту в России?

Дальше — больше. Первый киберспортивный канал появился в Корее еще шесть лет назад, а недавно аналогичный проект был запущен и в Германии. Сразу по двум каналам там будут крутить в прайм-тайм матчи из FIFA 2006. В США тоже не сидят сложа руки:



■ SlayersBoxer: вот и все, ребята.



■ Второй класс, Boxer — крайний слева. Слезы текут по щекам фанатов.



■ Нет, это не концерт Мадонны. Это финалы Ongamenet Starleague по Starcraft в Южной Корее.

небезызвестная корпорация IGN затевает что-то похожее с телеканалом FOX Sports. С одной стороны, нельзя не приветствовать глобализацию киберспорта, а с другой — уж больно пугают такие темпы развития (хотя на самом деле они куда медленнее, чем, например, исследования йогуртовых культур).

В середине октября в итальянской Монце уже состоится World Cyber Games 2006, но на момент сдачи номера нам удалось только стать свидетелями жеребьевки. Размусоливать длинные списки команд и группы смысла нет. Кроме того, единственным сюрпризом жеребьевки для нас стал Counter-Strike: в группу В попали россияне Virtus.pro и украинцы pro100. Для остального мира Украина и Россия — просто две разных страны, но у нас такое соседство, безусловно, вызывает смешанные эмоции. Помимо украинцев и россиян, претензии на выход из группы имеют лишь испанцы из x6tence — от команд из Индии, Малайзии и Чехии сюрпризов, скорее всего, не будет.

Тем временем вновь дал о себе знать Quake III Arena — на сингапурском этапе Cyberathlete Professional League. Мы уже не раз писали о том, что доблестная CPL высказала свое фи четвертой части Quake и обратилась к третьей — и вот первые результаты. Увы, из-за удаленности Сингапура от Европы и не самого достойного призового фонда в турнире по Quake III Arena приняли участие всего 16 игроков, из которых по крайней мере пять претендовали на золото. Среди них оказался и не нуждающийся в представлении Razer.Jibo (гражданин Китая, который вот уже много лет живет и играет в России). На чемпионатах Джиро представляет свою историческую родину, но тем не менее болеть от этого за него у нас меньше не стали. Пока суть да дело Джиро воспользовался всеобщей сумя-



■ Jibo: поэт в своем деле.



тицей и молниеносно скатался в Сингапур, где выиграл первый международный турнир в своей карьере, с чем мы его и поздравляем. Демки и результаты игр ищите на нашем DVD.

Напоследок расскажем о том, как киберспорт пересекается с жизненными реалиями. Лим Йо-Хван (SlayerS_'Boxer'), национальный герой Южной Кореи (кстати, вы знаете, что здесь ставят памятники персонажам игр?) и один из лучших игроков в Starcraft за всю историю, уходит в армию. Несмотря на то что Лим пообещал продолжить свою карьеру игрока по возвращении с военной службы, его уход весьма расстроил другую армию — армию поклонников. По этому поводу один из его фанатов создал сайт под названием Goodbye Boxer (<http://boxerforever.com>). Служить «императору терранов» (так его прозвали фанаты) будет в военно-воздушных войсках. Репортаж о первом дне пребывания Лима в армии уже показывали по корейскому телевидению...

Рубрика «Киберспорт» на диске все время растет, появляется все больше разного рода видео. Тем не менее нам хотелось бы услышать больше мнений и пожеланий о наполнении рубрики, так что не ленитесь, пишите на cybersport@igromania.ru. Да, если вы чего-то не знаете о киберспорте и боитесь спросить, тоже пишите по этому адресу (с пометкой «feedback») — ответы на самые животрепещущие вопросы будут опубликованы на этих страницах. ■

НПКЛ — ФИНАЛ ЧЕТЫРЕХ



22—23 сентября в игровом центре 4Game состоялась финальная часть регулярного чемпионата Национальной профессиональной киберспортивной лиги (НПКЛ). По его итогам четыре сильнейшие команды сезона разыграли кубок и \$18 тыс. Итоги турнира:

- 1 место — Virtus.pro (Москва) — \$10 тыс.
- 2 место — Trap (Москва) — \$5 тыс.
- 3 место — Begrip Gaming (Москва) — \$3 тыс.
- 4 место — Seven.pro (Орел) — почетный диплом.

Победа Virtus.pro была более чем закономерна, ведь по сей день так и не нашлось в России команды, способной противостоять им (зато такие есть в Украине, но это уже другая история). Подробности финальных игр, демки и мнения игроков смотрите на нашем DVD по адресу «Киберспорт»/«Репортажи».

Հիմա օգնիր սրբորբեր
!"II ԲԱՐԲԵՐԵՓ ԲԵՋՇԵՄՇՈՂ"
ՏԿՐՈ Վ ՍՐՁԵՐ

Реклама

II
КОСМИЧЕСКАЯ
ФЕДЕРАЦИЯ

Новая походная космическая стратегия от Stardock/Paradox Interactive.

Полностью русская версия Galactic Civilizations II.

www.snowball.ru/federation



paradox
INTERACTIVE

snowball.ru™
искусство делать игры



ОБУЧЕНИЕ

Иван «Art1k» Новопольцев, Роман «Definition» Бут, Сергей «Warrior» Соловей

■ STARCRAFT: ВИДЕОУРОКИ

На протяжении полугода в рамках рубрики «Обучение» на DVD мы изучали тактики в матчах между разными расами, знакомя вас как с общими положениями игры за все расы, так и с конкретными матчами. Это вызвало нешуточный интерес с вашей стороны и стало основанием для составления **Starcraft: Feedback**, то есть ответов на самые часто задаваемые вопросы по Starcraft. Безусловно, мы к этому еще не раз вернемся; в этом же номере мы решили привести конкретные примеры, разобрав интересные матчи по Starcraft: Brood War. Первой такой игрой станет поединок шведа **iG.Kaaz** (раса терранов) и россиянина **fAke.MaMon** (раса зергов) на карте **RushOur3**. Как видите, мы решили не брать игры корейских звезд, дабы не сужать кругозор — ведь на самом деле сильных игроков хватает и в Европе. Пара слов о героях этого видео. **Kaaz** — главной особенностью этого игрока является так называемое «двоерасие»: он играет зергами против терранов и протоссов, а терранами — против зергов. Почему? Дело в том, что, по мнению многих игроков, в матчах зерга с зергом слишком многое зависит от удачи.

Вообще, **MaMon** многие называют этого игрока открытием 2006 года. Имея завидную усидчивость и трудолюбие, он сумел добраться до вершин европейской сцены Starcraft.

О том, как прошло противостояние этих мастеров, вы сможете узнать на нашем диске в разделе **Киберспорт/Обучение/Starcraft**.



■ Муталиски наводят шорох на базе терранов.



■ Шорох наведен, но с небольшими потерями.

■ WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE. ВИДЕООБУЧЕНИЕ

Матч: **4K-Fov** (нежить) vs **mYmMoon** (ночной эльф)

Карта: **Echo Islands**

Событие: матч **4Kings.Intel** против **MeetYourMakers** в рамках **Warcraft III Champions League**

«Перестаньте уже, наконец, рассказывать про эльфов и хуманов!» — умоляли вы в своих письмах. И правда, почему бы и не перестать? В этом номере мы берем курс на игры с участием нежити. Первый матч будет раскрашен в цвета корейского флага, что в нашем случае только плюс, ведь ни для кого не секрет, что корейские игроки считаются одними из сильнейших в мире — противостоять им могут лишь немногие европейцы. А когда в одном матче встречаются сильнейшие игроки, остается лишь внимательно следить за ходом событий, затаив дыхание, — случиться может что угодно. На этот раз мы увидим очень эффективную тактику в исполнении Фова, который, к слову, является вечным обидчиком Муна, постоянно обыгрывает его на всех крупных национальных турнирах. Скорее всего, у последнего выработалась аллергия. На кого — догадайтесь сами, ведь герои дня сегодня у нас нежить!

Видеопособие ищите на нашем диске в разделе **Киберспорт/Обучение/Warcraft III**.



■ FoV прослыл главным обидчиком Moon'a. А про последнего говорили, что он, мол, лучший игрок в мире...

■ COUNTER-STRIKE 1.6: ИНДИВИДУАЛЬНОЕ МАСТЕРСТВО

Можно хорошо стрелять, знать позиции на карте, которые дадут преимущество в перестрелке с противником, но если остальные игроки команды не знают, что сейчас делать, то все это не поможет справиться с противником. Противник может уступать вам в индивидуальном мастерстве, но сплоченные, отработанные действия дадут ему положительный результат. На отработку личного мастерства у вас уже ушло какое-то время, а теперь задача усложняется: вас пятеро, и тактика должна учитывать всех игроков команды, их склонности к разным видам оружия, манеру игры и характер. У профессиональных российских команд заготовлено от 7 до 10 тактических действий на каждую карту. Кстати, именно они помогут вам своими советами. Обучающие материалы ждут вас на нашем диске по адресу **Киберспорт/Обучение/Counter-Strike**.



■ Шведская Fnatic на данный момент является одной из самых сыгранных команд в мире.

ТАКЖЕ НА DVD

■ Демки и фотографии с турниров: **НПКЛ: Финал четырех** (Counter-Strike), **CPL China** (Quake III Arena, Counter-Strike), **Eurocup IX** (CS, Warcraft III, Quake 4), **InCup 7** (Warcraft III), отборочные на **WCG** в Швеции, Норвегии, США и Бразилии.

■ Софт для Counter-Strike, Warcraft III, Starcraft: Brood War и Quake 4.

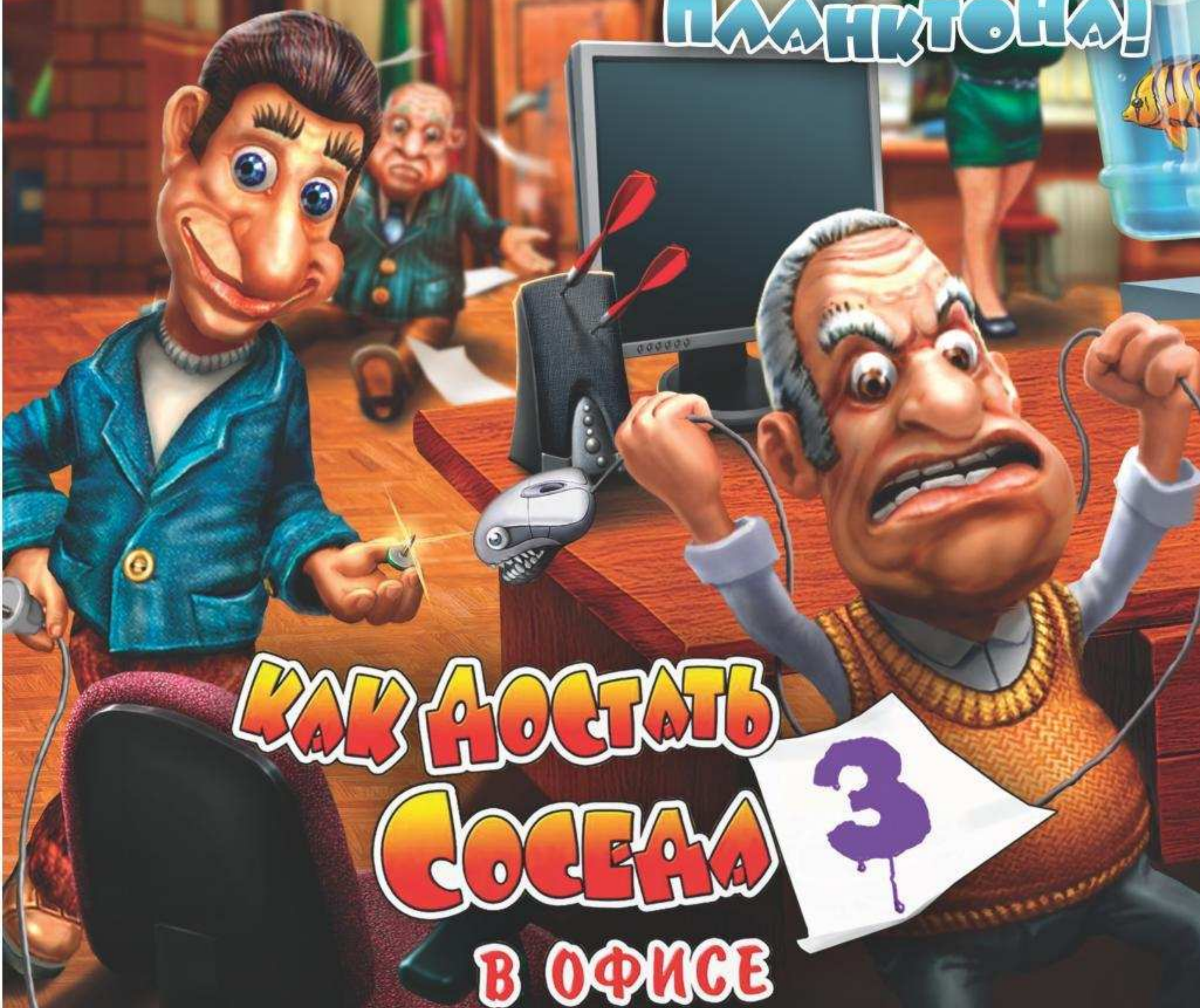
■ Special: подробный видеоразбор финальной игры **WCG Russia 2006** между **Begrip** и **Virtus.pro** на **de_dust 2**; документальный фильм, заснятый нами на **ASUS Summer 2006**.



■ Не пропустите: видео с финала **WCG Russia 2006**.

Обратите внимание, в содержании раздела «Киберспорт» на DVD возможны некоторые изменения!

ШОКОВАЯ ТЕРАПИЯ ДЛЯ ОФИСНОГО ПЛАНКТОНА!



КАК ДОСТАТЬ СОСЕДА В ОФИСЕ

3

Список
телефонов поддерживаемых игр:
SonyEricsson: Z1010, K700, W800, K700i,
K750i, D750i, K600, K600i, K608, V800, V800i,
Z800, W550i Siemens: SX1, U10, CX65, M85,
S65, SK65, CX70, CX75, CXT65, M75, S66,
S75, SP65 Nokia: 3600, 3620, 6260, 6600,
7610, N-Gage, 3650, 3660, 6620, 6630, 7650,
3230, 6670, 6681, 6680, N-Gage QD, 6682
Служба технической поддержки:
support@gf.ru или звонки
+7(495)530 3533 с 10:00 до 19:00.
Скорость отправки
SMS-сообщения - 5S

Отправь SMS с кодом **SOSED** на номер **7529**
и получи игру "Достать соседа" на свой мобильный.

В МЕТРО! НА РАБОТЕ! ВЕЗДЕ!
ВОЗЬМИ СОСЕДА С СОБОЙ!



Реклама



A-Gaming: волшебный b0b

Чем лучшие украинские команды могут похвастаться перед лучшими российскими составами? Ну, во-первых, тем, что большинство первенств СНГ по Counter-Strike остается, как правило, за Киевом или Харьковом. А во-вторых, составы ведущих команд Украины не меняются месяцами, чего нельзя сказать о тех брожениях, что ежедневно происходят в российском CS. Однако рано или поздно кто-то уходит из команды, и ему приходится искать замену. За август-сентябрь Amazing Gaming лишились двух игроков — сначала ушел Vad1k, а затем Eshk1n. Обоим игрокам удалось найти хорошие замены: вместо Вадика в команду пришел b0b, вместо Эшкина — hoo1ya. Оба игрока проявили себя наилучшим образом.

Алексей «b0b» Кучменко после появления в команде успел зарекомендовать себя отнюдь не самым слабым звеном сразу в двух турнирах: WCG Ukraine 2006 и ASUS Summer 2006. В обоих случаях команда сумела взять серебро. Играть Боб начал в 1999 году, когда впервые попал в компьютерный клуб и увидел Counter-Strike. «Пришел в клуб поиграть в Half-Life по сетке, но при выборе сервера игра переключилась на какой-то страшный мод с незнакомой картой. Потом выяснилось, что этой непонятной картой была cs_militia, а модом оказался Counter-Strike, тогда еще третья бета-версия. С этого момента все и началось...» Тогда Алексей даже и не предполагал, игроком какого класса он станет. Через год он попал в первую серьезную

команду. «Команда называлась Bunker, в честь компьютерного клуба. Взяли меня туда, конечно, не сразу, пришлось сыграть на нескольких турнирах, проявить себя». В одной команде с Бобом играл один из известнейших игроков Украины — ZeroGravity. Первый крупный турнир Боб выиграл в Днепропетровске. «Это были отборочные к какому-то так и не состоявшемуся турниру, вместо путевки мы получили 100 гривен и кучу уважения, ха-ха!»

Через некоторое время команда меняет название на eXtremely Bad и продолжает выигрывать турниры. «В течение полугода мы, не меняя состава, выигрываем кучу турниров в Украине, Белоруссии и России, в том числе и украинские отборочные на World Cyber Games. Можно сказать, что старт карьеры прошел очень круто, это, наверное, и повлияло на мое дальнейшее становление как игрока. Я понял, что могу играть более круто и развиваться в этом направлении». После этой победы команда в очередной раз претерпевает метаморфозу, превращаясь в украинское подразделение Cyberfight. Тогда в нее приходят Weiss и Eshk1n, происходит первая встреча будущих игроков A-Gaming. Особых успехов команда добиться не смогла, игроки расходятся кто куда: «Короче говоря, игрался я и доигрался до того, что сменил две команды за год, так ничего толком не добившись. Скажу только, что прикольно было поиграть вместе с Weiss'ом в команде Powered by, у нас одно время очень неплохо получалось...».

A-GAMING: ТЕКУЩИЙ СОСТАВ КОМАНДЫ



Текущий состав команды:

Андрей «B1ad3» Городенский

Николай «weiss» Поплавский

Юрий «strike» Терещенко

Алексей «b0b» Кучменко (играет с 1999 года)

Иван «hoo1ya» Колосов (играет с 2000 года)

Однако в конце 2003 года в Киеве начинается командный бум, Боб снова начинает играть и вступает в команду GSC.Game World. «С этого момента для меня наступает самый яркий и незабываемый период в моей карьере, да и в карьере моих напарников по команде тоже. Нам довелось испытать весь вихрь ощущений, от взлетов до падений. Было круто!» Затем команда опять распадается, Боб переходит под крыло проекта eXplosive, где у него вновь ничего не складывается. 2005-й и часть 2006 года прошли для Боба в командах 2advanced и Petrovka U.A., летом же он получил приглашение в Amazing Gaming.

«Когда я только начинал играть, киберспорт был для меня наркотиком, — говорит Боб. — Потом, после перехода на более серьезный уровень, он стал хобби, а затем уже спортом и работой. Были моменты, когда он попросту надоедал, особенно уставал я после серьезных поражений на турнирах, когда хотелось просто бросить играть. Однако, в общем, все это было и остается для меня больше, чем игрой. Я ни на секунду не жалею о потраченном времени».



■ Команда GSC Game World только что выиграла путевку на финал World Cyber Games в США (2004 год).



■ Powered by, Weiss и b0b по разные стороны кубка.



■ b0b показывает класс на Flashback Open Cup (2004 год).



■ CS — это здорово, но почему бы не попробовать себя в другом ремесле?

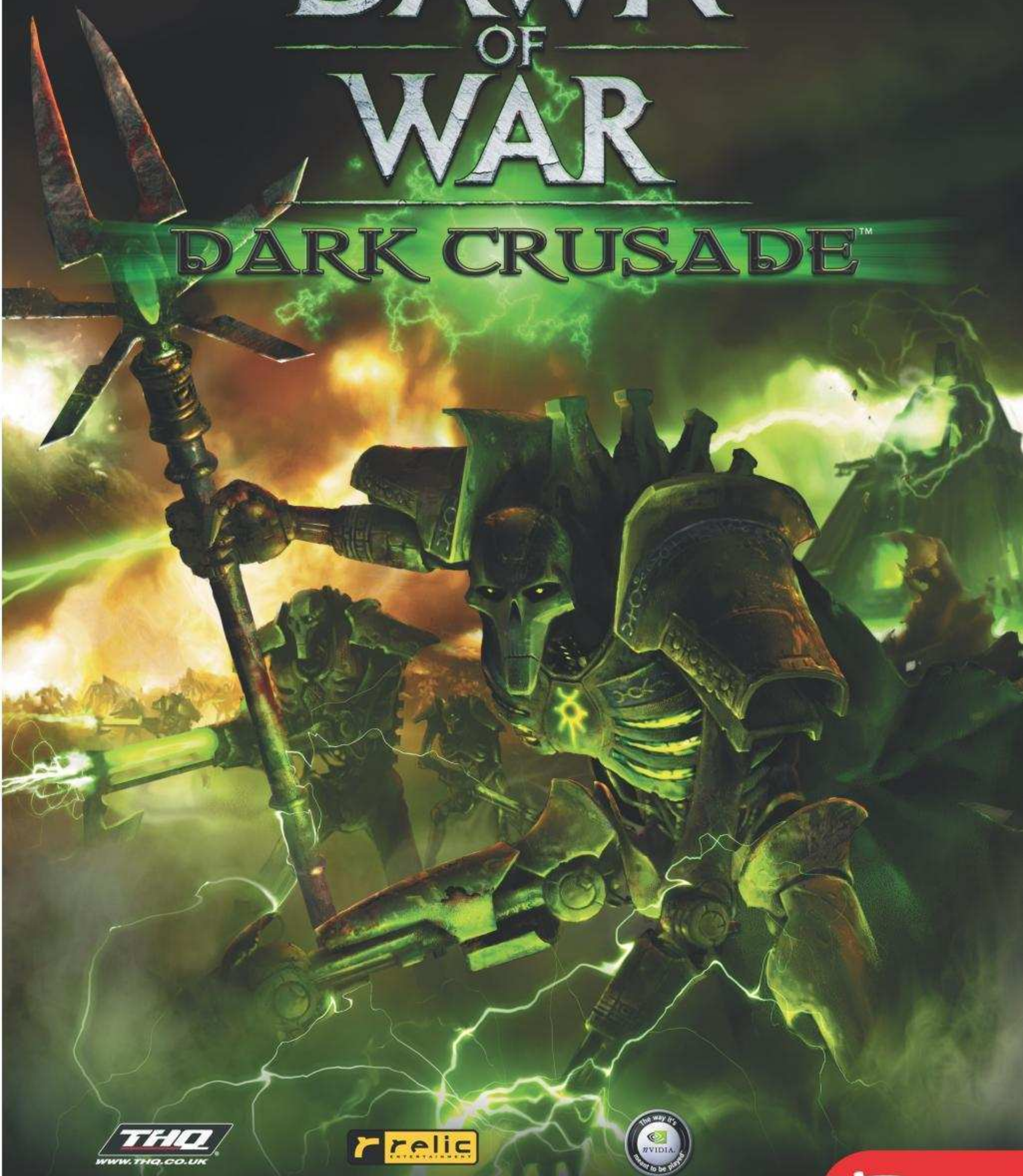


■ GSC в Сан-Франциско.

WARHAMMERTM
40,000

DAWN OF WAR

DARK CRUSADETM



НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ
Copyright: © Games Workshop Limited 2006. Dawn of War, Dawn of War: Dark Crusade, Games Workshop, Warhammer, the foregoing marks' respective logos, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products, illustrations and images are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2006. Used under license. All Rights Reserved. THQ, Relic Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.
© 2006 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит". По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 780-90-91, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука", 115230, Москва, Кашмирское шоссе, 1 (корп. 2).

бука[®]
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

Fortis Dogfight Cup 2006

Репортаж из Венгрии

Как все-таки быстро летит время. Кажется, совсем недавно мы вместе с командой SLI и компанией «Saitek Россия» были в солнечном итальянском городке Форли, где на **Flight Simulator Show** лично убедились в том, что лучше россиян в «Ил-2» никто летать не умеет (подробный отчет о том, как наши ребята порвали итальянских летчиков, вы можете прочитать в июньском номере «Игромании» за этот год).

В минувшем же сентябре ваш покорный слуга вместе с уже хорошо знакомой командой SLI отправился в венгерский город Будапешт, который при ближайшем рассмотрении чертовски напоминает какой-нибудь спальный район Москвы. Такие же тихие улочки, знакомые «Жигули» на дорогах и прочие приметы постсоветской страны вроде ржавых заборов и мусора. Впрочем, мы ехали не местным колоритом наслаждаться, а следить за событиями, развернувшимися буквально на следующий день после нашего прилета на европейском чемпионате по авиакиберспорту под названием **Fortis Dogfight Cup**.

Учредитель чемпионата — швейцарская фирма **Fortis**, знаменитая своими высококачественными часами, разработанными специально для боевых летчиков и космонавтов. Поэтому неудивительно, что призом за первое место в каждой номинации (коих было две — «Ил-2: Штурмовик» и **Lock On**) стали именитые часы от Fortis стоимостью около трех тысяч долларов.

НЕБО НАД БЕРЛИНОМ

Строго говоря, этот чемпионат уже как бы второй. Первый раз виртуальные летчики из разных стран мира сошлись в боях еще в 2005 году все в том же Будапеште. Разница только в том, что тогдашний турнир не имел статуса официального.

В прошлом году команда SLI в номинации «Ил-2: Штурмовик» выступила в целом удачно, однако заняла только второе место, проиграв российской же команде «Летающие бараны» (Flying BARANS). В этот раз пилоты

SLI ехали уже подготовленными, и, в принципе, кроме этих самых «Летающих баранов», конкурентов у наших ребят не было. Однако волею судьбы главные соперники SLI на чемпионат не приехали и реально опасных противников у нашего старого знакомого Кирилла Неустроева (SLI=Lyric_40=) и нового для нас персонажа Виктора Потапцева (SLI=Vector_01=) в общем-то не было.

Однако это не значит, что сражения обещали быть легкими. Пилоты из Венгрии, Болгарии, Литвы — сильные противники с многолетним опытом, так что расслабляться Кириллу и Виктору точно не стоило. Они и не расслаблялись, постоянно тренируясь, доводя до совершенства командные действия, отрабатывая стрельбу и так далее. И что самое главное — у наших ребят была твердая уверенность в победе. Виктор, к примеру, так вообще являл собой образец хладнокровия и открытым текстом заявлял, что помешать выиграть может только случай.

Отметим, что, в отличие от шоу в Италии, на Fortis Dogfight Cup нет никаких «левых» заданий вроде того, чтобы как можно быстрее пролететь над горами и при этом не шмякнуться куда-нибудь в коровник. В Венгрии все было предельно серьезно — исключительно воздушные бои два на два, когда побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков, то бишь сбившая больше самолетов противника. И пилотам SLI, разумеется, снова не было равных: Кирилл и Виктор показывали просто чудеса летного дела, закладывая такие виражи, что только держись. Кроме того, на чемпионате была очень хорошо заметна разница в уровне стрельбы пилотов SLI и других команд. К примеру, все тот же Виктор настолько виртуозно управлялся с пулеметом, что если самолет противника попадал в его прицел, то плачевный для врага исход был неминуем. Коронный прием Виктора — длинная косая очередь — ни разу не дал сбой, и самолеты противника, словно спелые яблоки, падали с небес на землю.

Но ловко управлять самолетом и вести



прицельную стрельбу — это еще далеко не все. Главное, что Кирилл и Виктор продемонстрировали просто-таки блестящую работу в команде. Ребята постоянно прикрывали друг друга, снимали «хвосты», а в случае явно опасной ситуации помогали выйти из боя. Не покривим душой, если скажем, что именно от слаженности командных действий зависит не менее половины успеха.

В общем, очевидно, что у европейских мастеров летного дела просто не хватило сил и способностей, чтобы победить наших асов. Лишь в финальном поединке венгерские пилоты из **V4** потрепали нам нервы, сбив-таки Кирилла (один раз за весь турнир!) и изрядно повредив самолет Виктора. Но в итоге мастера из SLI все же одержали победу и заняли, как и ожидалось, первое место, получив пару заветных часов в качестве приза.

ВЫШЕ ГОР

А вот в номинации **Lock On** команде SLI пришлось уже чертовски жарко. И не только потому, что за призовые места боролись реально сильные пилоты из таких легендарных сквадов, как **Goonz** (Латвия, Швеция) и **RvE** (Франция, Хорватия). Главная сложность бы-



■ А вот, собственно, все пилоты, которые приняли участие в турнире.



■ Летчики из сквада Goonz взяли первое место в соревнованиях по Lock On.



ла в том, что для наших ребят Lock On — сравнительно новый и почти не облетанный авиасимулятор. Так что драка предстояла серьезная, а еще до начала чемпионата наши пилоты строили самые мрачные прогнозы и неохотно признавали, что при таком раскладе попасть в тройку призеров будет чертовски сложно. И хотя честь России на турнире отстаивали очень сильные пилоты вроде Руслана Бедретдинова (SLI=BeRusa_82=) и его напарника Виталия Силаева (SLI=kemper_99=), начавшиеся сражения очень быстро подтвердили неутешительные прогнозы.

Надо сказать, что бои в Lock On проходят иначе, чем в «Ил-2: Штурмовик», и тому есть две причины. Во-первых, ради сохранения чисто зрительского интереса летчикам запрещено пользоваться ракетами, а сбивать противника можно исключительно с помощью бортовых пушек. Во-вторых, скорость современных реактивных самолетов, мягко говоря, отличается от скорости поршневых машин времен Второй мировой войны, так что догнать, поймать в прицел, а затем произвести прицельную очередь в Lock On очень непросто. Летчики постоянно теряют противников в облаках, не рассчитав скорость, пролетают мимо друг друга, а часто, не заметив стремительно приближающийся самолет противника, банально сталкиваются. Так что в Lock On на первом месте стоит блестящая командная игра. Вовремя предупреждать напарника о повисшем на хвосте противнике, докладывать о своем местонахождении (из-за высоких скоростей напар-

ники часто теряют друг друга) и вообще вести очень четко скоординированный бой. Увы, именно с этим у Руслана и Виталия были явные проблемы. Они постоянно теряли друг друга, подчас в самый разгар боя не могли разобрать цели (определить, кто кого будет атаковать) и поначалу показывали довольно беспомощную игру. На фоне блестящих выступлений SLI в «Ил-2: Штурмовик» было очевидно, что в Lock On наши тренировались мало.

И вот, когда все были уже уверены, что SLI не бывать в тройке лидеров, наши асы собрались и под занавес показали совсем другую игру: наладили взаимодействие, а Руслан (кстати, блестящий пилот в «Ил-2: Штурмовик») показал великолепное владение самолетом и продемонстрировал отменную стрельбу. Виталий тоже не отставал, так что итогом чудовищно напряженных боев стало буквально кровью и потом выигранное третье место. В целом выступление достойное, и мы уверены, что на следующем турнире наши пилоты завоюют уже первое место.



Как известно, все хорошее быстро заканчивается. Пролетели три увлекательных дня, за которые мы успели увидеть настоящее напряжение перед боем и неподдельную радость ребят, завоевавших победное первое и почетное третье место.

Прошедший турнир еще раз показал, что у авиаконспорта большое будущее. Посмотреть на зрелищные поединки пришло немало

СНОВА BUTTKICKER



Становится доброй традицией, когда команда SLI привозит с собой на турниры чудо-устройство под названием **ButtKicker Gamer**. Если вы вдруг не в курсе, то это такой хитрый девайс, который крепится к любому креслу, подключается к звуковой карте вашего компьютера и в зависимости от поступающего звука передает вибрацию на кресло. В итоге стрельбу из автомата в каком-нибудь **Quake 4** вы ощущаете, можно сказать, всем телом.

Ну а нашим пилотам ButtKicker Gamer помогает лучше почувствовать самолет, ибо любая перегрузка пилота в том же «Ил-2: Штурмовик» или дырка от пули в фюзеляже самолета ощущается летчиками SLI буквально всем телом. Продажей ButtKicker Gamer в России занимается компания НПФ «Игалакс», а все подробности об этом интересном устройстве вы можете прочесть на сайте www.igalax.ru.

народу, а красотой с воздушными боями на сегодняшний день не сравнится никакая другая киберспортивная дисциплина. Еще раз от всей души поздравляем чемпионов из SLI и желаем им дальнейших побед.

P.S. Благодарим фирму НПФ «Игалакс» (**Saitek-Russia**) за помощь в организации поездки, **Sony** — за предоставленные мониторы, **ATI** — за техническое обеспечение наших пилотов, а фирму **1C** — за спонсорскую помощь. ■



■ Руслан (SLI=BeRusa_82=) и Виталий (SLI=kemper_99=) заняли почетное третье место в номинации Lock On.



■ Кирилл (SLI=Lyric_40=) и Виктор (SLI=Vector_01=) застолбили первое место и выиграли заветные часы. Поздравляем!

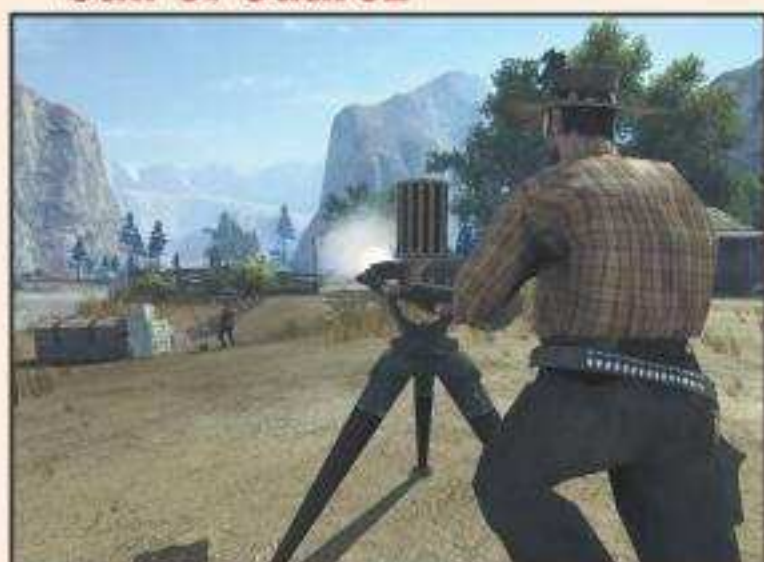
Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

E-MAIL РУБРИКИ: KODEX@IGROMANIA.RU

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего ~), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

Call of Juarez



Откройте консоль клавишей ~ (тильда) и вводите следующие коды (обратите внимание, они РЕГИСТРОЗАВИСИМЫ!):

Cheat.GiveAmmo() — максимум патронов;
Cheat.GiveRifle() — дает винтовку;
Cheat.GiveDynamite() — набивает карманы героя динамитом;
Cheat.Heal() — максимум здоровья;
Cheat.God(1) — неуязвимость;
Cheat.God(0) — отмена предыдущего кода;
Cheat.MagicAmmo(1) — бесконечные патроны, не надо перезаряжать оружие;
Cheat.MagicAmmo(0) — отмена предыдущего кода.

Dungeon Siege 2: Broken World

Чтобы активировать строку ввода кодов, нажмите **Enter** в любой момент игры.

+twilightzone — зайдите в любой телепорт и увидите фотографии разработчиков;
+opnauticus — дает Glittering Silver Ring of Knowledge;
+imalittalteapot — дает Silver Ring, оружие, накидку;
+extracreamy — меньше Chunky;
+superchunky — больше Chunky;
+quwhba — убийство с одного удара;
+drlife — неуязвимость;
+movie — запись видеоролика;
+version — показывает на экране версию игры.
 Для отключения кодов вводите перед ними знак «-» вместо «+».

El Matador



Во время игры давите ~ (тильду) и вбивайте коды:

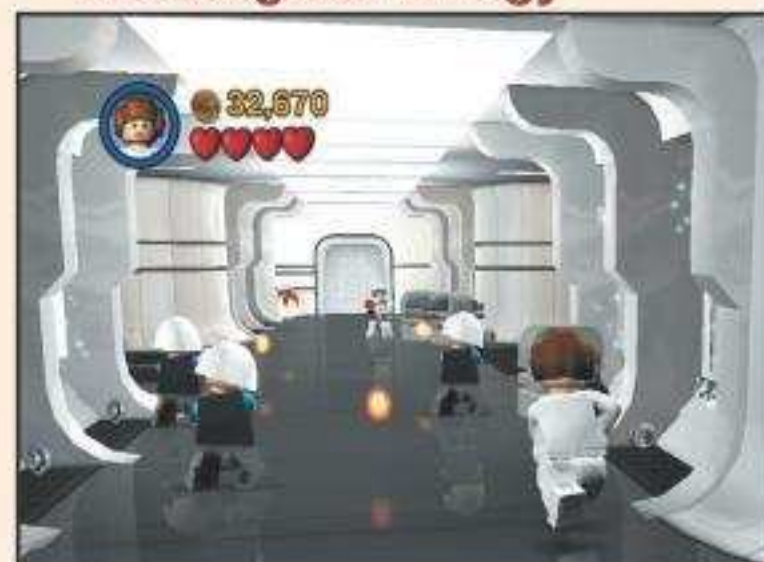
health — бессмертие;
ammo — бесконечные патроны;
weapons — все оружие.

Joint Task Force

Прямо во время игры нажмите **Enter** и вводите коды:

shield — бессмертие;
no money — дает \$1000;
no xp — получить новый уровень;
refill — разблокирует Unit Ordering;
zidane, szalo, chuck norris — убийство с одного удара (это три разных кода с одинаковым эффектом);
joyride — мгновенная победа.

LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy

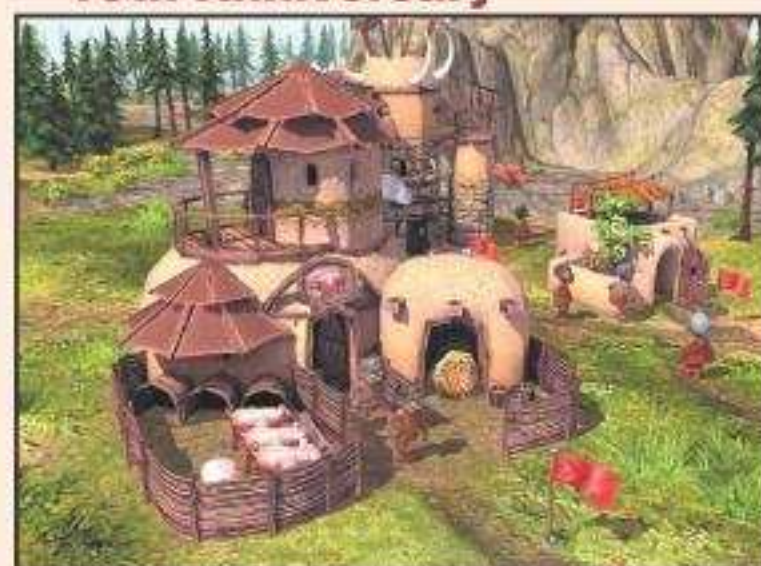


Читы вводятся в специальном меню. Если все сделано правильно, героя, имя которого указано после кода, можно будет купить для игры в режиме Free Play.

PEJ821 — тускен-наездник;
JAW499 — джава;
YDV451 — тускен-солдат;
NAH118 — Гридо;
UCK868 — имперский солдат (пляжный вариант);
BEN917 — призрак Оби-Вана Кеноби;
VHY832 — солдат Беспина;
WTY721 — Биб Фортуна;
HLP221 — Боба Фетт;
BNC332 — имперский солдат (охрана «Звезды смерти»);
TTT289 — эwok;
YZF999 — гамorreанец;
NFX582 — дроид GONK;
SMG219 — Гран Мофф Таркин;
YWM840 — Хан Соло в шапочке;
NXL973 — IG-88;
MMM111 — имперская охрана;
BBV889 — имперский офицер;
VAP664 — имперский пилот шаттла;
CVT125 — имперский шпион;
UUB319 — лобот;
SGE549 — королевский охранник (Набу);
CYG336 — пилот повстанцев;
EKU849 — солдат повстанцев (с планеты Хот);
GBU888 — охранник скиффа;
NYU989 — имперский солдат (зимний вариант);
PTR345 — штурмовик;

HHY382 — император Палпатин;
HDY739 — TIE Fighter;
NNZ316 — пилот TIE Fighter;
QYA828 — TIE Interceptor;
UGN694 — угнот.

The Settlers 2: 10th Anniversary



Нажмите **Enter** во время игры и вбивайте:
GiveMeSomeMore — дает по 10 единиц каждого ресурса;
FreedomOfMovement — бесплатные очки Circumspection;
INeedSomeHelp — победа в миссии;
ShowMeTheWorld — открывает всю карту;
TooFast — увеличивает скорость игры.

Victoria: Revolutions



Строка для ввода кодов вызывается нажатием на клавишу **F12**.
difrules — бессмертие;
fullcontrol — все находится под вашим полным контролем;
handsoff — режим Hands Off;
nofog — убирает туман войны;
norevolts — подавляет все восстания;
nowar — противник не может объявить вам войну;
showid — показывает идентификационные номера провинций;
manpower — прибавка населения;
noimit — нет ограничений на численность армии;
leadership — дает лидера;
money — прибавляет денег;
prestige — дает очки престижа;
transports — дает транспорт;
neville — противники соглашаются на все ваши требования;
badboy — определяет, злой вы или добрый.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры и программы они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхальные яйца».

Call of Juarez



В укромных уголках по всей игре разбросаны плакаты «Разыскивается» (такие есть в каждом кино про ковбоев). На них изображены портреты разработчиков, а рядом указываются их «злодеяния». Например, в третьем эпизоде в одном из сундуков можно найти карточку композитора Павла Блазцака (Pawel Blaszczak). Негодяй обвиняется в написании саундтрека игры, а также использовании в своих работах звуков и отрывков мелодий, написанных кем-то другим. Всего таких карточек сорок (Владислав Коньков).

Battlefield 2



Вот такая замечательная картина открывается с высоты птичьего полета на карте Zatar Wetlands в игре Battlefield 2. Третья сторона конфликта? А почему бы и нет (amba@inter-wave.ru)?

The Elder Scrolls 4: Oblivion

Вспомните самый первый квест гильдии бойцов в игре The Elder Scrolls 3: Morrowind. Темная эльфийка Драрэйн Телас просила главгероя разобраться с отвратительными крысами в ее подвале. А теперь освежите в памяти первое задание гильдии бойцов в «Обливионе»: темная эльфийка Арвена Телас просит защитить от пумы ее маленьких и безобидных крыс, живущих в подвале. Такая вот самоирония от Bethesda Softworks (Александр Лапырь).

Другую отсылку к «Морровинду» можно обнаружить, поговорив с одним из охранников в Скинarde. Он начнет рассказывать вам интересную историю про только что купленный рулет и столкновение с разбойниками, которые этот самый рулет пытались отобрать. Почти такая же ситуация обрисовывалась в «Морровинде» при генерации персонажа. К сожалению, узнать, что же выбрал стражник, не получится — диалог обрывается на самом интересном месте (Леонид Прасолов).

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполнить самое крутое оружие и т. д.

Bad Day L.A.

В игре есть очень простой (и не очень-то гуманный) способ быстро исправить плохую



репутацию главгероя. Просто подпалите любого мирного жителя (вместо того, чтобы искать уже горящего) и тут же потушите его. После нескольких актов подобной, гхм, добродетели местные жители будут чуть ли не на руках вас носить (Тимофей Бишкин).

Titan Quest

Игру можно начать уже хорошо прокачанным и одетым персонажем. Для этого, правда, надо будет раздобыть файлы профиля такого героя (например, у друга или использовав свои собственные сохранения).

Начинайте новую игру, пройдите для верности какой-нибудь квест, сохранитесь и выходите из Titan Quest. Отыщите папку Мои документы\My Games\Titan Quest\SaveData\Main. В этом каталоге будут лежать папки, имена которых соответствуют именам ваших персонажей. Внутри них находятся файлы Player.chr. Там хранится вся информация о героях: уровень, умения, экипировка. Теперь просто замените этот файл на тот, что принадлежит прокачанному персонажу. Запускайте игру, загружайте сохранение — и вот вы в самом начале игры, но с прокачанным героем. Также будут частично открыты карта и порталы (st.smile@mail.ru).



НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок локализованную версию игры Quake 4, которая в России издается фирмой 1C. Если вы попали в их число, напишите по адресу winner@igromania.ru или просто позвоните в редакцию.

КОДЕКС НА DVD



Читерские программы: CheMax (русская и английская версии, содержат в себе коды для огромного количества игр, а также ссылки на трейнеры и прохождения), ArtMoney (необходима для применения шестнадцатеричных кодов), Trainer Creation Kit (программа для создания собственных трейнеров), Dragon Unpacker и Resource Hacker (пригодятся для извлечения игровых ресурсов).

Сохранения: Darkstar One, GTI Racing, LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy, Living World Racing, Panzer Elite Action: Fields of Glory.

Трейнеры: Bad Day LA, Company of Heroes, Darkstar One, Joint Task Force, LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy, Panzer Elite Action: Fields of Glory, Premier Manager 2006—2007, Prison Tycoon 2: Maximum Security, Reservoir Dogs, «Периметр: Завет императора».

Кроме того, на нашем диске вы найдете огромную базу всех кодов, когда-либо публиковавшихся в «Игромании».

Как попасть на страницы нашей рубрики

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, пришлите нам его описание. Дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты (в хорошем качестве — хотя бы 800x600 в BMP или JPEG с минимальным сжатием), на которых ясно видно, в чем заключается секрет, закопайте их архиватором RAR и отправляйте нам. Для снятия скриншотов удобнее всего использовать программу Fraps, ее всегда можно найти на наших дисках в разделе «Софт» → «Игроманский стандарт». Если у вас хорошая связь, шлите в несжатом виде — так нам будет проще перебирать ваши письма. Описание лучше давать непосредственно в теле письма (то есть не в прикрепленных текстовых файлах, а в самом письме). Пасхалки шлите по адресу kodex@igromania.ru, хинты — trick@igromania.ru. К письму также можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10—15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится описываемая вами пасхалка. В описаниях пасхалок и хинтов указывайте только оригинальные английские названия уровней, оригинальные имена пер-

сонажей (или те, что используются в официальной локализации) и так далее. Просьба не слать скриншоты, сделанные с пиратских «русифицированных» версий игр. Это снизит ваши шансы попасть на страницы рубрики практически до нуля.

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДЕКС» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала. Только, пожалуйста, пишите свои настоящие имена. Если укажете свой ник или только имя без фамилии (да, такое часто бывает), нам придется опубликовать ваш e-mail — чтобы вы хотя бы узнали о своем выигрыше. Публикация же e-mail — это риск попасть в списки спамеров.

Еще одно «пожалуйста»: не присылайте одно и то же письмо несколько раз. Не надо отправлять по 6—8 (а иногда даже 10—15) дубликатов одного и того же письма — так вы только снижаете свои шансы попасть на эти страницы.

Если же ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите об этом по адресам winner@igromania.ru или info@igromania.ru.

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА
ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

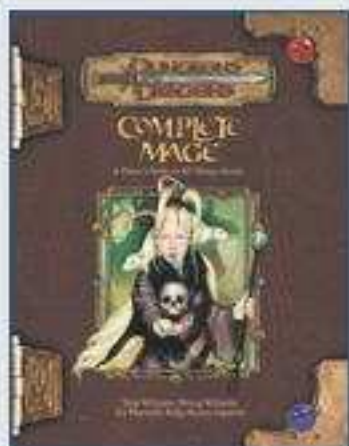


Dungeons & Dragons

Компания Wizards of the Coast, издатель самой популярной ролевой игры в мире, хочет поднять интерес к редакции 3,5 с помощью продолжений к тем сериям руководств, которые, казалось бы, были логично доведены до финала.

Знаменитая серия Complete..., посвященная классам персонажей, состояла из пяти частей: Complete Warrior (воины, варвары и монахи), Complete Arcane (маги и колдуны), Complete Divine (жрецы, паладины и друиды), Complete Adventurer (воры и барды) и опциональная Complete Psionics (для тех, кто допускает псионику в свою игру). Теперь же «визарды» решили «прокрутить» всю серию по второму разу, дав игрокам еще больше вариантов развития их героев. Возглавляет вереницу руководств «второго эшелона» книга **Complete Mage**, повторяющая, как нетрудно догадаться, концепцию Complete Arcane. Это значит, что мы увидим еще больше престижных классов, навыков, заклинаний, волшебных предметов и прочих приятностей. Будут ли в новой книге представлены новые базовые классы (так было во всех предыдущих выпусках Complete...), способные колдовать, не общается. За 224-страничный том просят \$30. Кстати, уже известно название следующего руководства «второго эшелона» — Complete Scoundrel (посвящено вора и бардам).

Будет продолжена и другая популярная серия — «климатологический» цикл руководств Perils of..., рассказывающий об особенностях кампании в различных ландшафтно-погодных условиях. Пока вышло три книги: Frostburn (холодные края и льды), Sandstorm (жаркие пустыни) и Stormwrack (бассейны рек и морские побережья). Теперь же заявлено о будущем выходе дополнений Cityscape (приключения в большом городе) и Dungeonscape (подземелья).



Новый приключенческий модуль **Expedition to Castle Ravenloft** на самом деле является переработкой классического творения Трейси и Лауры Хикменов, создателей сеттинга «Равенлофт» (а также не менее известного Dragonlance). Замок, принадлежащий вампирскому графу Страду фон Заровичу, населен несчетным количеством монстров, оборудован новейшими ловушками и готов принять в свои стены исследователей 5-го уровня опыта. Анонс обещает сохранить готическую атмосферу, за которую игроки любили мир «Равенлофта». В книге 224 страницы — весьма много для приключения. Но и продается она за \$35.

Magic: The Gathering

Главным событием месяца стали национальные чемпионаты России, Украины и Белоруссии. Титул чемпиона России завоевал москвич Василий Цапко, в Киеве же победил одессит Александр Герасименко, а в Белоруссии — Дмитрий Федорович из Гродно. Более подробно об этих турнирах читайте далее на страницах журнала.

Прочие страны мира тоже не стоят на месте. В Японии победителем на Национальном чемпионате стал действующий чемпион мира Катсусиро Мори. В Голландии победил не менее известный «маг» — Камилль Корнельсон. При этом в топ-8 были замечены такие люди, как Жюльен Нуттен, Франк Карстен, Рогир Маатен. А в Испании чемпионом страны стал Хавьер Домингес.

Кроме того, в США прошел **Гран-При Финикс** в формате Ravnica/Coldsnap Limited, где победил еще один чемпион мира (на этот раз с приставкой «экс»). Карлос Ромао занял первое место на турнире, обойдя таких «магов», как Джеффри Сирон, Рафаэль Леви и Гадель Шляйфер. Как всегда, списки карт топовых колод ищите **на нашем DVD**.



23 и 24 сентября, сразу за национальными чемпионатами, вышел новый, сильно ожидаемый магический сет «Спираль времени» (**Time Spiral**). Сет интересен тем, что в нем было переиздано много старых карт. Среди них такие хиты прошлого, как Shadowmage Infiltrator, Akroma, Bad Moon, Call of the Herd — всего 121 карта. В каждом бустере вы откроете ровно по одной такой древности. Изменилась и система вложения фойловых карт, так что в одном бустере «Спирали времени» вы можете вскрыть целых три редких карты!

Вопреки всяческим слухам и прогнозам продолжает работать программа «Играй — и ты увидишь мир». В октябре, благодаря компании «Мир фэнтези», на Про-Тур Коба в Японию полетят Матвей Линов и Дмитрий Липай, дабы показать свое умение и знание Limited на новом сете **Time Spiral**. А в конце ноября национальная команда России в составе Василия Цапко, Артема Косарева и Сергея Егорова при поддержке Михаила Глушанкова отправится защищать честь родины на чемпионат мира в Париж.

Magic Online пока продолжает топтаться на месте, проводя показательные турниры с большими призами и Momir Basic. В комнате 8-Player Constructed появился формат Online Classic, в котором легальны почти все онлайн-карты. Уже началось бета-тестирование Time Spiral, онлайн-релиз которой ожидается в начале ноября. И по-прежнему все так же ничего не слышно про новую версию игры — **Magic Online v. 3.0**.





ИГРОМИР 2006

4-5 ноября, ВВЦ, павильон 57

**Запись
на закрытый бета-тест!!!
на стенде B6**

Компания 1GPN - спонсор выставки

www.ragnesis.ru

На правах рекламы

ДОРОГА В ПАРИЖ

НАЦИОНАЛЬНЫЕ ЧЕМПИОНАТЫ СНГ ПО MAGIC: THE GATHERING



В сентябре в самых активных «магических» странах на территории СНГ состоялись **национальные чемпионаты** по коллекционной карточной игре **Magic: The Gathering**. Национальный чемпионат — самое важное событие года для любителей MTG. К нему готовятся месяцами, копят рейтинг или выигрывают отборочные турниры, чтобы оказаться в числе избранных участников. И именно с этого турнира любителям проще всего попасть в мир профессионалов. Ведь четверо лучших игроков получают приглашение на чемпионат мира!

Беларусь — самая молодая с точки зрения «Магии» страна, поэтому ей выпала честь открыть сезон. 3 сентября в Минске состоялся **Второй национальный чемпионат Беларуси**. Так как «магов» в стране относительно немного, то турнир был открыт для всех ее жителей. Единственный недостаток открытого чемпионата в том, что только победитель получает приглашение на чемпионат мира. Им стал Дмитрий Федорович, а экс-чемпион страны Кирилл Ефимов решил немного отдохнуть от «Магии» и не принял участие в турнире.

10—11 сентября в Киеве состоялся **Украинский национальный чемпионат**. В этом году «Магия» на Украине на подъеме, многие игроки возвращаются в турнирную игру. На этом чемпионате можно было встретить таких представителей «старой гвардии», как Юрий Коломейко, Артем Козачук, Борис Злотоябко, Андрей Рыбальченко и многих других. Но, как

и в Белоруссии, здесь тоже уступили дорогу молодым. Андрей Рыбальченко, увидевший свою колоду для **Standard Constructed** чуть ли не накануне турнира, сыграл первые три тура в этом формате просто идеально, одержав три победы. Но затем на удивление плохо провел оба драфта. Проиграв первые четыре матча, Андрей решил, что на этот раз хватит, и выбыл из турнира. Артем Козачук, напротив, выбрал не самую удачную колоду для **Standard Constructed**, заработав в первых трех турах всего 1 очко за ничью. В следующих шести турах **Limited** он одержал пять побед, но заработанных очков все равно не хватало, а выбор колоды для **Standard Constructed** и сильные противники не дали ему даже шанса на выход в топ-8. Последним выбыл из борьбы Юрий Коломейко, державшийся до 12-го раунда.

Победители и побежденные определились только после двух дней напряженной игры. Чемпионом страны стал Александр Герасименко, обыгравший в финале своего земляка, одессита Евгения Гонатрева. На третьем месте Евгений Гордиенко, а надежда и опора киевской «Магии» Сергей Селихов занял лишь четвертое место, что, однако, не помешало ему квалифицироваться для поездки на чемпионат мира.

И, наконец, 17—18 сентября в Москве, в уже знакомом Доме детского творчества «На Таганке» прошел **Восьмой чемпионат России**. 117 игроков со всех концов страны собрались на этот турнир, чтобы оспаривать звание чемпиона и место в национальной команде. В состязаниях приняли участие и ветераны, и новички. Впрочем, многие известные игроки появились лишь в качестве зрителей. В коридорах ДДТ можно было встретить таких асов «Магии», как Даниил Ланутхов и Петр Даниушевский.

Но наше внимание было сосредоточено на других людях. Не секрет, что в последний год лучшие результаты показывают «маги», начавшие играть профессионально лишь относительно недавно. Хотя такие заслуженные ветераны, как Рустам Бакиров и Александр Страхов, приняли участие в чемпионате, но ставки делались вовсе не на них. Вадим Го-

рин, Семен Бастрыкин, Михаил Глушанков, Василий Цапко и Артем Душкевич — вот те, кто в последние годы регулярно посещают зарубежные про-туры. Конечно, нельзя не отметить и Николая Потовина, который уже дважды за последние три года был в топ-8 национальных чемпионатов. Так вышло, что до самых последних туров эти люди имели шансы на попадание в финальную восьмерку. Но топ-8 не резиновый, и всем места не хватило.

По итогам сражений на выбывание определились победители и побежденные. Первое место досталось москвичу Василию Цапко, который за последний год заработал почти все возможные титулы в нашей стране и даже несколько за рубежом. Второе место занял нижегородец Артем Косарев, чуть-чуть не повторивший успех своего земляка Руслана Дмитриева, занявшего в прошлом году первое место. На третьем месте москвич Сергей Егоров, обыгравший в матче за выход в национальную команду Михаила Глушанкова (4 место). На пятом месте — Николай Потовин, который проходит в топ-8 третий раз подряд. На шестом — Вадим Горин, на седьмом — молодой и подающий надежды «маг» Павел Волков, а замыкает восьмерку лучших Роман Олейник.

Особо хочется отметить игру Бориса Аристова и его волю к победе. Начав турнир в далеко не лучшем расположении духа и проиграв первые три раунда, он прошел без поражений все шесть туров **Limited** по двум блокам — **Ravnica** и **Coldsnap**! И пусть он не попал в топ-8, но хотя бы на страницах журнала мы поздравим его с выдающимся результатом.

По итогам трех национальных турниров девять человек получили приглашения и оплаченные поездки на чемпионат мира, проходящий с 29 ноября по 3 декабря в Париже.

Подробности об Украинском национальном чемпионате опубликованы на сайте <http://national2006.com.ua>, а Российский национальный чемпионат освещается на <http://national.mymagic.ru>. Списки карт в колодах лучших игроков вы сможете найти на диске журнала.

На диске в разделе
«Вне компьютера»

1. **Dungeons & Dragons**. Приключение **White Plume Mountain** и дополнение к нему.
2. **City of Heroes**. Спецподборка по коллекционной карточной игре.
3. «Орки». Правила стратегической игры, недавно изданной на русском языке.
4. **Arkham Horror**. Настольная игра в готическом мире Говарда Лавкрафта.
5. **Nexus Ops**. Правила стратегической игры от Avalon Hill.
6. **CarWars**. Знаменитый варгейм про автомобильные войны.
7. **Vampire: Dark Age**. Спецподборка по ролевой игре.
8. **Magic: The Gathering**. База карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии от Стивена Д'Анджело, лучшие колоды мира, полные официальные правила и спойлеры, русские правила игры.



Команда Украины.



Матвей Линов (слева) слегка устал. Артем Душкевич подбадривает друга. Как умеет.



Александр Яценко получает от Кирилла Ефимова ответ на сакраментальный вопрос «что делать?».



Команда России. Миша Глушанков (в белой футболке) явно настроен занять в ней место.

ДЛЯ ТЕХ, КТО ИЩЕТ ЛЮБОВЬ



НОВЫЙ МИР В ИНТЕРНЕТЕ



ПРОДАЕТСЯ
В ЦЕНТРАХ МОБИЛЬНОЙ СВЯЗИ
СВЯЗНОЙ®
И В ДРУГИХ МАГАЗИНАХ СТРАНЫ

www.dom3mir.ru



СТАРПОМ МАКАРЕНКОFF

Смеркалось. Город расцветал огнями авто-страд, вспыхивал неоновыми лампочками улиц. Ветер срывал с деревьев пожухлые листья и, весело завывая, нес их по тротуарам. Низко плыли свинцовые тучи, почти касаясь своими пушистыми животами крыш. Огромный жирный кот забрался по водостоку на подоконник третьего этажа, вальяжно потянулся, смачно сплюнул через плечо и, закутавшись в собственный хвост, недовольно изрек: «Осень, блин! Жрать нечего, а дурень-хозяин опять играет...»

Осенью птицы тянутся в теплые края, а компьютерные игры подкрадываются к прилавкам магазинов, поближе к винчестерам геймеров. А тут еще эта учеба, работа, дела, заботы и прочая дребедень, которая так мешает насладиться очередным игрошеством. И ладно бы только это! Физиологи настаивают, что осенью количество половых гормонов в организме уменьшается, слабее раздражается ретикулярная формация ствола головного мозга, не хватает иннервации в теменных долях больших полушарий, уходит в глубокую спячку гипофиз, а за ним впадает в анабиоз гипоталамус. В общем, сплошные замирания и паузы. Организм спит, а играть-то хочется. Приходится как-то искусственно себя стимулировать, подбадривать, тормошить.

Недавно в мой личный ящик на игроманском форуме упал вопрос от нашего читателя. Он поинтересовался, что я выберу, если мне предложат компьютерные игры, походы, секс или деньги, а сил будет только на что-то одно. Почесал репу, понял, что вопрос в целом бестолковый, потому что ситуация, когда придется выбирать, чисто гипотетическая, но для себя решил, что если бы пришлось, то первым делом метко закатал бы в вывеску тому, кто мне такой выбор предложил.

Итак, дорогие и ненаглядные, с осенним вас почином. Слякотно-промозглая круговерть в самом разгаре, вопросы сегодня тоже все как один подобались заковыристые и хлюпающие под ногами. Ни тебе «женщин в компьютерных играх», ни «нового игрового жанра», даже «куда катится компьютерная индустрия» пообсуждать не предложили. Зато по полной оттянулись на геймерском имидже, фильме «ХОТТ@БЬЧ» и на особенностях игроманских никнеймов. Усаживайтесь в кресла, на табуретки, скамейки, унитазы или диваны, мы начинаем...



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Долгожданный осенний привет, дорогие читатели: мы снова вместе, снова обсуждаем самые животрепещущие темы компьютерно-околоигроманского быта. В самом начале работы над «Почтой» неожиданно открыла для себя игру Titan Quest: до этого ее мне активно рекомендовали, но я все не соблазнялась, а тут прислали локализацию и... в общем, целая неделя жизни ушла на вдумчивое прохождение. В результате везде опоздала — на подбор картинок для оформления рубрики и к выбору «Рассказов читателей» для DVD.

Но теперь Titan Quest пройден, осталась только сетевая игра, которая зацепила на очень (с полноценными MMORPG ей не тягаться), поэтому к следующему номеру подойду во всеоружии.

ПИСЬМО НОМЕРА

ГЕЙМЕРСКИЙ ИМИДЖ

Читая журнал Moby (его вроде бы издает ваше издательство — «ТехноМир»), я постоянно встречаю слово «имиджевый». Имиджевый телефон, имиджевый наладонник и много чего еще. То есть эти товары сделаны для того, чтобы подчеркнуть статус обладателя. Вот достаю я, скажем, из кармана не простенькую Nokia 1112 с черно-белым дисплеем, а классный Samsung D900, и все сразу видят, что я крут. Аналогичная ситуация с одеждой, машиной (в смысле которая на колесах)... Даже с едой, книгами для чтения и девушками все похоже. Некое условное, не нами придуманное качество определяет наш выбор. А придумывают это обычно маркетологи, публицисты, друзья, знакомые и родственники, если речь идет о девушке (или парней для девушек).

Можно, конечно, повозмущаться, сказать, что следовать имиджу — это очень плохо. А я вот думаю: что в этом плохого? Я как бы человек неглупый, отлично знаю,

что имидж, с одной стороны, штука надуманная, а с другой — это ведь часто показывает качество товара. Не всегда напрямую, зачастую косвенно, но показывает. Да и что люди обо мне думают (то самое пресловутое «быдло», которое якобы тянется за имиджем, а на деле это все нормальные люди), мне тоже немаловажно.

К чему я это все веду? А вот к чему. Я игрок со стажем, и для меня важно поддерживать имидж геймера. Знание игр — это само собой (для этого я постоянно читаю ваш журнал и изучаю сайты в интернете), говорю на игровом сленге (а вы как думали, это тоже важно), ну и клавиатура у меня заточена под Battlefield 2. Но получается, что это и все. Ничего больше имиджевого для геймеров не придумывается. Как же так? В других областях имиджа хоть пруд пруди, а для игроков ничего толком не сообразили?

Как вы думаете, что можно использовать для поддержания «марки» геймера?

Всего доброго, Анатолий Шевельков (г. Калуга).

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(ПОДКОВЫВАЛА ИМИДЖ)

Анатолий, мне кажется, что следует четко разделить два вида имиджа: внутренний, рассчитанный на геймерскую тусовку, и имидж внешний, позиционирующий вас как геймера перед любым человеком, который хотя бы раз слышал о компьютерных играх. Оба вида позиционирования можно условно разделить на два направления — поведение и наличие у вас некоторых атрибутов.

Что такое внутреннее позиционирование, понятно: вы общаетесь на сленге, знаете много о компьютерных играх, рассказываете об этом, отлично играете в самые популярные тайтлы (в какой-то один желательно играть максимально хорошо, на уровне pro), и потихоньку за вами закрепляется слава хардкорного геймера. С атрибутикой для внутреннего позиционирования все тоже довольно просто. Клавиатура и мышка специализированные, начинка системного блока соответствует настоящей «геймерской тачке», причем как-то специально акцентировать на этом внимание не следует — те, кому надо, все поймут.

Монитор у вас либо ЭЛТ, либо TFT с максимально быстрой матрицей (то есть, опять же, геймеры сразу сообразят, что железо у вас подогнано именно под игру). На мобильный телефон в качестве звонка можно поставить мелодии из популярных игр, по которым вас будут безошибочно опознавать как игрока.

Что же касается внешнего имиджа, заме-



Собакоголовые футболисты (прислал наш постоянный читатель Cf1z). В жизни показать желтую карточку бультерьеру куда проблематичнее.





шанного на взаимодействии с людьми, далекими от компьютерных игр, то общение надо корректировать так, чтобы вас все-таки понимали. То есть не сыпать спецтерминами, не выпячивать ваше крутое знание всех перипетий издательского бизнеса, не кидать пальцы, что на «английском сервере PoE2 мы за рулили вчера немецких сотоварищей со счетом 160-0». Помните, что понятное объяснение может заинтересовать человека, а обилие жаргонизмов, наоборот, отталкивает.

С атрибутами и внешностью при создании «общественного» имиджа все несколько сложнее. В сознании людей с давних пор засел определенный стереотип, что геймер — это сутулый, худой, очкастый тип с компактом на рюкзаке. Большинство, конечно, понимает, что игроки на самом деле не такие, но никакого другого шаблона, по которому они могли бы опознать геймера, у них в голове нет. Либо вы становитесь сутулым, худым, очкастым и лепите себе на сумку ломаный компакт, либо геймера в вас не узнают. С другой стороны, есть такая замечательная штука, как моддинг. Гости не-геймеры, будучи у вас дома, просто не смогут не заметить красивый корпус, задизайненный под Half-Life 2.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(УДРУЧЕННО ВЗДЫХАЛ)

Уркоганы шестидесятых метко подмечали, что не шкура красит фраера, а фраер шкуру. То есть не человек украшает одежду, а одежда человека. Каждый выбирает за себя, но считаю, что целенаправленная работа на имидж — бестолковое занятие, недостойное настоящего геймера. Все элементы экипировки, сленг, длина хвоста мыши и звучность клика клавиатуры — все это следствие геймерского образа жизни. Сами по себе они бесполезны.

Любая вещь должна работать. И если ты игрок, то у тебя просто много вещей, которые работают на твоё увлечение. Вещи эти максимально четко позиционируют тебя как геймера. Причем окружение не имеет вовсе никакого значения — найти сейчас человека, который хотя бы в теории не знал, что такое компьютерные игры, практически невозможно, вымер такой вид.

И все эти компакты на рюкзаках, навешиваемые, чтобы показать, что ты крутой компьютерщик, — кристально чистая ересь. Любый имидж должен проистекать из понятия «нравится». Нравится тебе компакт на рюкзаке носить, вот ты и носишь и тем позиционируешь себя... Но тут сразу возникает несуровица. Просто так носить компакт на рюкзаке нравится... да никому это не нравится. Потому что на черта на рюкзаке компакт?

Вот футболку с логотипом компании-разработчика или какой-то конкретной игры носить очень даже может нравиться. Например, потому, что логотип стильный. И в портативную приставку в метро играть тоже может нравиться. И КПК с собой носить и по интернету с него серфить — тоже. Вот эти вещи как раз и формируют имидж геймера. Про поведение же повторяться не буду, Светлана все предельно четко описала, замечу только одну немаловажную деталь. Внешне позиционировать себя как геймера, то есть выпендриваться на публику, я бы посоветовал. В целом у людей пока к компьютерным игрокам отношение, скажем так, сдержан-

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На mail@igromania.ru приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

— Заголовок письма должен быть написан на русском языке, соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: **«Вопрос Игрома: Мне надоело компьютерные игры!»** (слово «Игрома» гарантирует, что ваше письмо не спам) или просто **«Игры и их влияние на психику»** (из контекста понятно, что это не спам).

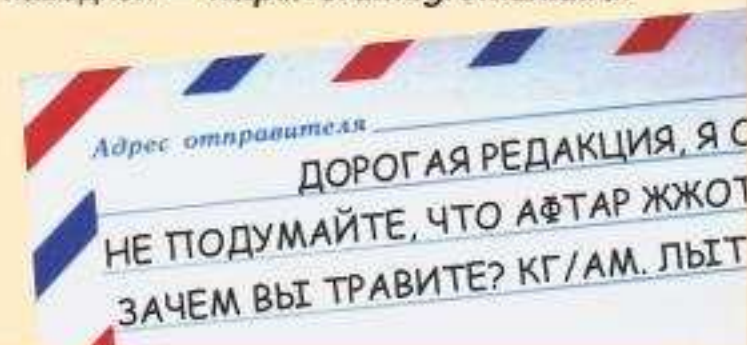
— Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но да-

же если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3—4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

— Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

— Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите **«Рассказ читателя»**.

— **Форум «Почта журнала»**. На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и не опубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — <http://forum.igromania.ru>.



но-негативное. Уж если работаете на толпу, то позиционируйте себя как компьютерщика. Их все любят и уважают. А геймер — это пока сугубо для внутреннего пользования, для своих.

ПИСЬМО №1

ХОТТ@БЫЧ

Привет, Света и Алексей. Увидел у вас в журнале рекламу фильма «Хоттабыч», а затем заметил ее же в метро. Судя по рекламе, фильм этот о настоящих компьютерщиках. Вот только информацию я получил слишком поздно и в кинотеатрах кино уже не показывают, а DVD стоит довольно дорого. Вот я и не знаю, стоит мне его покупать или нет? Что посоветуете? Я понимаю, что на вкус и цвет товарища нет, но ваше мнение могло бы стать для меня (а возможно, и для других читателей) ориентиром.

Николай Батлов (Лодейное поле).



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(ПОЖИМАЛ ПЛЕЧАМИ)

Раз уж просил не обзор, а личное мнение, то вот, держи. Фильм об интернетчиках, был заснят с элементами ярко выраженного гротеска, общение в Сети тоже несколько утрировано, но на то она и комедия. Сюжетная линия жиденькая. Персонажи для юмористического кино кривляются откровенно вяло. Хоттабыч местами поддает масла в огонь, но общего оживляющего действия явно не хватает. Это то, что не понравилось.

Теперь — что понравилось. Много узнаваемых вещей, которые сами по себе не смешные, но становятся такими в общем контексте. Тупо ткнуть в телевизор и сказать: «О! Это «Яндекс»!» иногда забавно. Картинка меняется быстро — глаз радуется. Много снято настолько халтурно, от чего еще смешнее.

На мой взгляд, фильм довольно бестолковый, но посмотреть один раз стоит всем, кто хотя бы раз сидел за клавиатурой.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(РЕКОМЕНДОВАЛА В ОТКРЫТУЮ)

Фильм очень понравился: добрая яркая сказка для детей, взрослых, но в первую очередь для молодежи. В фильме много жаргонизмов, пародий, классных персонажей, и вообще все крутится, вертится и меняется чуть ли не как у Гая Ричи в его культовом «Карты, деньги, два ствола». Так что никакой вялости действия и «жиденькой сюжетной линии», товарищ Старпом, я в «Хоттабыче» не заметила, не надо отвращать наших читателей от очень хорошего фильма. А моль там вообще самая лучшая из всех молей, какие я когда-нибудь видела в кино... Правда, я больше в кино молей никогда не видела, но от этого данная моль хуже не становится. С удовольствием посмотрела два раза и, возможно, в скором времени еще раз за чашечкой кофе продегустирую.



Затяжной телопад, запечатленный на просторах последней части Hitman Виталием Mellowman Будаковым.

0681951621



ПИСЬМО №2

MONEY, MONEY

Доброго времени суток, Старпом и Света. У меня меркантильный вопрос (сейчас расскажу, как и почему он появился): сколько сегодня платят журналистам?

Дело в том, что я сейчас учусь на журналиста и все той же журналистикой подрабатываю. Обычно платят около \$35 за небольшой материал, если материал большой и серьезный — от \$100. А «серьезных» работ у меня не получается делать больше одной в месяц в силу того, что еще приходится учиться, плюс моя вторая любовь и статья дохода — музыка — тоже отнимает время на репетиции и концерты. В результате при наилучшем раскладе я зарабатываю в месяц не больше \$200.

Сейчас я живу с родителями, так что особой проблемы с жильем нет. Но в ближайшем будущем (курса до 3-го доучусь) собираюсь съезжать. А в таком случае придется самому оплачивать и квартиру (хотя бы съем), и себя. Квартира в Москве сегодня, по моим данным, стоит от \$300 в месяц. Плюс еда. Плюс одежда. В общем, очевидно — сладкой в материальном плане жизни не будет. Сегодня, после общения со знакомым, выяснил, что он получает в месяц около 500 баксов, работает в МАИ. И это пока только начало.

Соответственно, вопрос: можно ли сегодня нормально прожить трудом журналиста? Я так прикинул — не думаю, что даже за самые лучшие материалы (до уровня которых я пока не дорос) платят больше \$350. А хотелось бы зарабатывать минимум \$700.

Так нужен ли кому-нибудь сегодня журналистский труд?

Спасибо за внимание. С уважением, Сергей a.k.a. AlteR.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

(ВБИВАЛ ИСТИНУ ПРОМЕЖ ГЛАЗНИЦ)

На вопросы про деньги в журналистике — да и вообще везде — принято отвечать край-



РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ



На нашем диске вас ждет постоянная рубрика «Рассказы читателей», в которой мы публикуем рассказы, повести, стихи и эссе, которые вы присылаете в редакцию. Мы размещаем на DVD любые интересные рассказы, но вероятность публикации заметно увеличивается, если произведение каким-либо образом связано с компьютерной тематикой. А уж если оно посвящено играм, то публикация становится практически неизбежной.

не неточно. Обычно респондент растекается мыслью по дубу, уходит в сторону, и весь ответ в итоге сводится к умозаключению, что жить сложно, но и зарабатывать иногда получается. Ни тебе фактов, ни тебе цифр. А спрашивают-то обычно именно про них. Пришло время развернуть ваши затуманенные очи. Внемлите, о отроки, ибо сейчас я поведаю вам тайну тайн. Поведывать буду по пунктам.

1. В разных областях журналистики и даже в разных изданиях одной области цены разнятся. От «чуть-чуть разные» до «здесь вообще не платят, а там можно на Канарах жить».

2. Оплата в разных изданиях проводится по разной схеме. Могут платить за тысячу знаков с пробелами, могут за тысячу знаков без пробелов, иногда денежки выдают просто за сам материал (вне зависимости от объема), кое-где учитывается сложность статьи, стилистическая эквилибристика автора. Например, в «Игромании» денежку платят за тысячи знаков без пробелов, учитывается сложность материала и качество текста. В других местах может быть иначе.

3. Больше всего денег платят в популярном глянце. Если вам удастся, скажем, устроиться работать в Playboy, то можете не сомневаться, что бедствовать вы не будете.

4. Чтобы много зарабатывать, надо много писать. В игровой (да и в любой другой) журналистике желание много писать аппаратно конфликтует с желанием быть профессионалом в своем деле и детально разбираться в теме статьи. Как следствие, за месяц автор обычно может написать 3—4 хороших статьи (если он не «стригач», то есть человек, который не пытается разобраться в сути вопроса, а просто переписывает чужие материалы).

5. Привожу конкретные цифры по «Игромании». Кстати, вся эта информация есть в несколько сокращенном виде на нашем сайте www.igromania.ru. Цитирую: «Статьи оплачиваются в зависимости от рубрики и качества материала, по плавающим ставкам от 200 до 450 (и выше) рублей за тысячу знаков. Весьма возможны персональные повышения ставок (в зависимости от личного уровня автора), премии и т.п.». Возьмем для усреднения, скажем, цифру 350 рублей за тысячу знаков. Статья на две полосы (страницы) — это около 8 000 знаков. То есть за одну такую статью автор получит 2800 рублей. Сдавать в месяц по три-четыре такие статьи, если ты профессионал, не так уж сложно. Это уже 11 200 рублей. То есть в районе \$400.

Чтобы написать три-четыре хорошие статьи в «Игроманию» (если вы, опять же, профи), вам вовсе не нужно сидеть за компьютером безвылазно целый месяц. Свободного времени остается довольно много. А значит, можно писать, скажем, в какой-нибудь другой журнал: «Мурзилку», «Веселые картинки» или «Юный техник». Скажу по секрету — там тоже платят деньги. Зарабатывать в месяц означенный минимум в \$700 реально. Реально и больше.

Вроде все сказал. А вот теперь будет банальность: количество зарабатываемых денег зависит исключительно от вашего профессионализма, а не от каких-то искусственных ограничений.

ПИСЬМО №3

СЕТЕВОЕ СТАРЬЕ

Здравствуйте, уважаемая «Игромания». До недавнего времени я мечтал спокойно и непринужденно играть в сетевые игры (как вспоминаю демонстрацию сетевой игры в каком-нибудь Battlefield 2, Operation Flashpoint, Joint Operations, так слюнки текут от зависти — такой красивый и увлекательный геймплей), приходя вечером домой после работы. И вот я накопил денег, и мне поставили выделенный канал доступа в интернет с бесплатным трафиком по городу...

Я, конечно, обрадовался, что буду играть запоем в любимые игры по сети, однако сразу после установки, ознакомления с городскими ресурсами и посещения местного IRC я натолкнулся на серьезную преграду. Никто не хочет играть в современные игры по сети, и, когда я предлагаю поругать в Xpand Rally, Need for Speed Underground 2, FlatOut, Rome: Total War, на меня все смотрят как на дурака и продолжают играть в Counter-Strike 1.6! Иногда я нахожу от силы одного или двух единомышленников, но этого ведь мало для полноценной игры в серьезный сетевой экшен с большими пространствами.

А большинство играют только в Counter-Strike (и даже не Sourcel)... Внутри сети есть большой игровой сервер, где постоянно крутятся всего четыре игры: Diablo 2, Need



Композиция «Старпом, Светлана и ОНО», прилетевшая к нам по бумажной почте от Николай aka Gish. Спасибо, Коля! Рыдали всей редакцией. Карикатура удалась.

И Г Р А Н А С Т О Р О Н Е Т Ъ М Ы



Проникая персонажа и приятное количество заклинаний способны подарить немало часов тихого счастья истинным ценителям



ДНЕВНОЙ ДОЗОР

WWW.DOZORGAME.RU



BAZELEVS

ТАББАК
ПРОДАЖИ

NIVAL
INTERACTIVE

NIVAL
TARGEM STUDIO

**НОВЫЙ
ДИСК**
www.nd.ru

информационный партнер:
БОЕВОЙ НАРОД
CNews

«Дневной Дозор» Сюжет и персонажи © 1998, 2006 С. В. Лутыненко, В.Н. Васильев. «Дневной Дозор» Видеоматериалы и логотип © 2006 Первый канал, ТАББАК / Базелевс Продакшн. «Дневной Дозор» © 2006 Nival Interactive, Targem Studio, Новый Диск. Все права защищены. «Дневной Дозор» Озвучивание персонажей © 2006 ООО «Атлантик». Все права защищены. LIFESTUDIO HEAD © 2001 – 2006 LifeMode Interactive Ltd. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ЗАО «Новый Диск». телефон: (495) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (495) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8 (050) 336-73-73, e-mail: sales@odyssey.ua, www.odyssey.ua.



for Speed Underground, Counter-Strike 1.6, «Ил-2: Штурмовик». Так вот народ постоянно играет только в Counter-Strike! Все остальные сервера простаивают. Обидно просто до слез. Я согласен, что нужные мне сервера есть во «внешнем» инете, но там трафик тарифицируется уже помегабайтно и на игры у меня будет уходить много денег. Вот захотел с вами поделиться наболевшим и услышать ваше мнение на сей счет...

Сергей Краснов.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

(ДАВАЛ ПИНКА И СУШИЛ ВЕСЛА)

Ответ обычно кроется в самом вопросе. Поэтому для простоты понимания и резкого осознания смысла обозначенной проблемы вопрос переформулирую. Не «почему в локалках обычно играют в старье», а «почему конкретно в моей локалке геймеры не играют в те игры, в которые хотелось бы поиграть мне». А чтобы совсем уж было позитивно: «Что я сделал для того, чтобы в локалке были новые игры?».

И вот тут уже все встает на свои места. Неожиданно оказывается, что вообще-то в локалках обычно в новые игры очень даже играют, просто в данной конкретной сети собрались геймеры, которым интереснее старые игры. Тут же выясняется, что желающих поиграть в новые тайтлы тоже выше крыши, но они сидят сиднем, взирают на ту же самую проблему и не знают, как ее разрешить. То есть всем хочется играть в новое, но никто пальцем о палец не хочет ударить, чтобы сделать это.

Из новой формулировки автоматом вытекает и способ разруливания ситуации. Заходите на внутренний форум (если его вдруг нет, то создайте его), списываетесь с участниками, vessaete тему о том, что такого-то числа такого-то месяца в такое-то время состоится массовый заезд, скажем, в FlatOut 2. В положенный срок с большой вероятностью соберется достаточно народу. Если нет, то темы надо вешать почаще.

Практика показывает, что таким образом можно «подсадить» на современные игры всю локалку. И самое главное — приучить людей играть в новые тайтлы, после этого их уже и пинать не будет нужно. Вышла новая игра — демос сам организовался и начал массовые забеги.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

(РЕКОМЕНДОВАЛА НЕ В ТЕМУ)

Уважаемый Сергей. Игры по локальной — это очень здорово, но лично я советую вам начать освоение MMORPG! Трафика они «отъедают» немного, а удовольствия дарят в разы больше.

ПИСЬМО №4

БЫТЬ ЗНАМЕНЫТЫМ

Здравствуй, Светлана и Алексей! Я с другом хочу пойти по пути Бачинского и Стиллавина. Сначала попасть на радио, а потом, может, и по телеку показывать будут. У нас даже название похоже — «Шоу Бабринского и Салливана». Записали уже на 2 Гб (аудио, до видео мы еще не дошли). Нам по 14 лет. Как вы считаете, у нас есть шансы стать такими же? Хотя бы по радио выступать — и то хорошо. И есть ли такие сайты, где можно разместить свои выступления? Ненормативной лексики в записях у нас мало, но если понадобится...

Заранее благодарю. Надеюсь, вы ответите. С уважением, Бабринский и Стиллавин.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

(ПО-МАТЕРИНСКИ СОВЕТОВАЛА)

Ребята, ну зачем же вы пытаетесь быть на кого-то похожими? Ведь даже если станете, вас всегда будут упрекать в том, что вы лишь пародия, пускай и хорошая. Делайте что-то свое, не подражайте, а придумывайте, не повторяйте, а креативьте... Хотя, не скрою, сама идея вполне здравая: даже если популярными не станете, то хотя бы полезные программы освоите, видео записывать научитесь, а это в жизни всегда пригодится. Удачи.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

(МЕТКО ПОСЫЛАЛ ПО АДРЕСУ)

Насчет подражания ничего не скажу, а касательно методики взращивания собственной популярности — отсылаю к восьмому номеру «Игромании» за этот год. Раздел «Игра в онлайн», статья «Подкастинг». В ней детально разобрано, во-первых, как делать собственные подкасты (но с этим, вы, как понимаю, уже разобрались), во-вторых, как стать с их помощью популярными. Подкастинг — мощнейший инструмент самопиара. Но выехать можно только на качественных работах, халява никому не нужна.

Так что флаг в руки, орден на грудь и трамвай навстречу. Будете делать интересные подкасты про компьютерные игры, можете присылать нам, выложим на диске в разделе «Работы читателей».

МЫ В СЕТИ

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Ваши домашние странички, сайты и порталы. Вы присылаете, мы отбираем лучшие и публикуем. Все предельно просто. Прежде чем прислать нам ссылку на вашу работу, внимательно прочитайте то, что написано специально для вас чуть ниже.

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело выслать означенный линк на ящик mail@igromania.ru с обязательной пометкой в теме письма «Мы в Сети». Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим. В письме крайне желательно привести мини-описание своего сайта.

1. <http://somsok27.narod.ru> — игры GTA: San Andreas, NFS: Most Wanted и «Дальнобойщики 2». Моды, программы, трейнеры. Статьи, различные скриншоты, конкурсы и голосования.

2. www.csmania.ru — сайт посвящен Counter-Strike и Half-Life 2, модам для них; отдельно рассмотрена платформа Steam. Здесь вы всегда можете найти самые свежие новости, на форуме вам ответят на самые сложные вопросы.

3. www.thesims.com.ua — сайт о The Sims и The Sims 2. Есть много файлов, расширяющих возможности обеих игр, а также советы и прохождения. Сайт обновляется ежедневно.

Форум довольно оживленный: количество сообщений там перевалило за 100 000.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Всегда сожалела, что работа над «Почтой» занимает значительно меньше време-

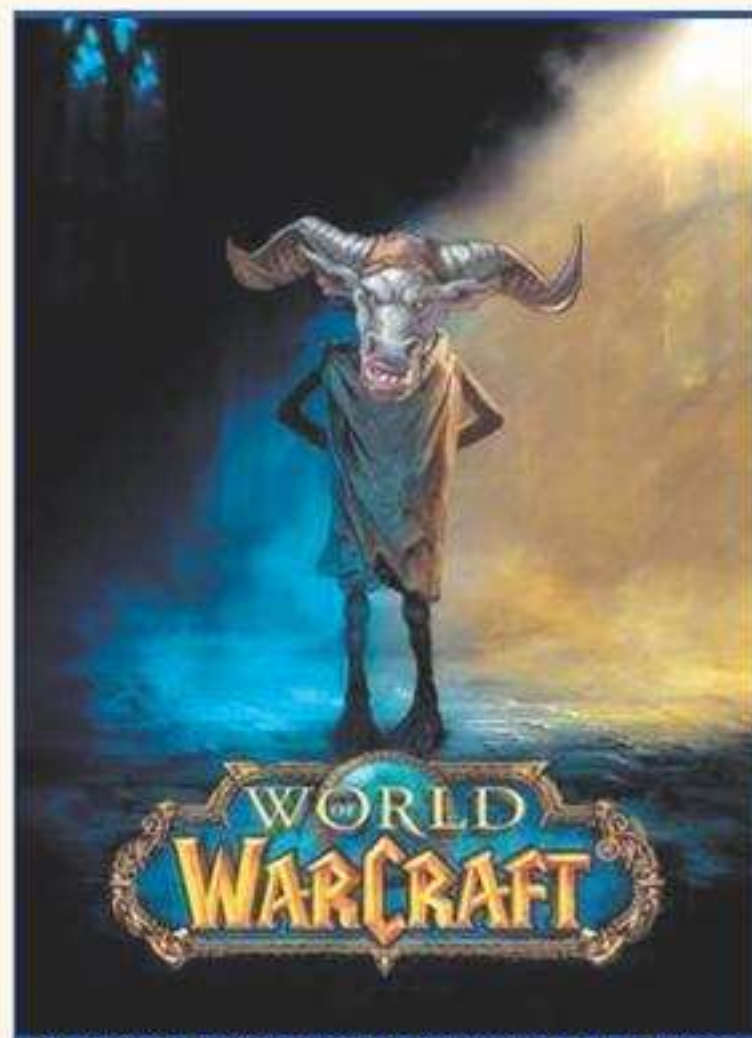
ни, чем прохождение практически любой компьютерной игры. Хотя, видимо, это плата за море удовольствия, которое получаешь, читая ваши письма и отвечая на них. Активно подумываем с Алексеем, а не сделать ли нам компьютерную игру — эдакую отечалку на письма дорогих читателей. В главной роли мы, ведущие почты, AI автоматически генерирует «письма от дорогих читателей», а персонажам нужно выбрать правильные ответы из заранее предложенных.

Препятствие на пути создания такой увлекательной аркады с элементами жесткого экшена всего одно: Старпом наотрез отказался программировать какие-либо варианты ответов, кроме «Учись мыслить», «Пытайся думать» (это ответы от его лица) и «Дорогой читатель, я полностью с тобой согласна» (от моего). За все это сразу после написания этих строк получит клавиатурой по бандане. Ну а с вами, дорогие читатели, прощаюсь до следующего номера. Удачной вам игры и побольше гениальных мыслей, которые вы сможете оформить в интереснейшие письма. До следующего выпуска!

СТАРПОМ МАКАРЕНК OFF

Согласен расширить число ответов до четырех. Приплюсую ответ виртуальной леди ибн-Светланы: «Как ответить не знаю, но Старпом во всем виноват». Все, дамы и господа, хитрословить и мудромыслить закончили. Финита, так сказать, ля комедия. До следующего номера можете пить коктейли, разлагаться в креслах, заливать горе по поводу неопубликованных писем в придорожных макдональдсах, но к моменту релиза нового номера — подгузники наизготовку и прильнуть к амбразурам журнальных киосков! Торчащие зады лично пересчитаю и сверю по списку с тиражом «Мании».

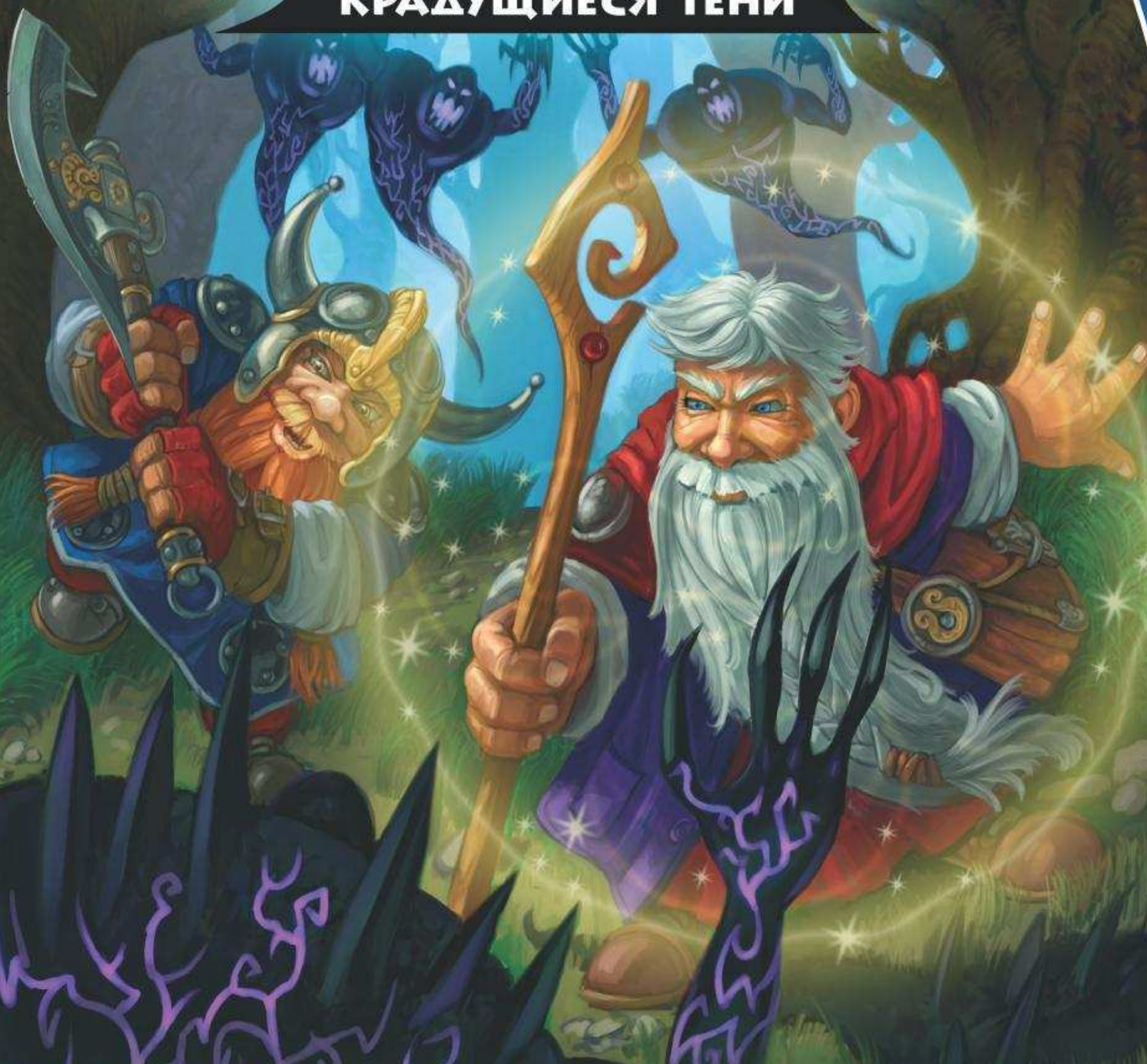
Глубоко вдохнули, через месяц выдохните. Маэстро, врежьте марш! Сестра, стакан водки и барбариску... ■



Рогатый Добби кисти уважаемого Дениса Валишина, который коварно прокрался на форуме в «личку» Старлома, а затем прицелился в Капитошку и метко выстрелил в нее своими картинками.

ХРАБРЫЕ ГНОМЫ

КРАДУЩИЕСЯ ТЕНИ



«Храбрые Гномы: Крадущиеся Тени» – это интерактивная история приключений двух отважных братьев гномов – воина Торвальда и мага Фэфнира, – которые должны спасти кузнеца Вахура из плена коварных злодеев. На пути к победе братьям предстоит столкнуться не только с превосходящими силами противника, но и с извечными врагами всех героев: обманом и предательством

Ключевые особенности игры:

- ★ Сказочный сюжет, сдобренный хорошей порцией оригинального юмора.
- ★ Возможность выбора одного из двух героев и смены активного персонажа в любой момент времени.
- ★ Множество интереснейших головоломок и тактических задач, которые предстоит решить по мере прохождения игры.
- ★ Более 20 монстров: от невообразимо жутких до удивительно смешных, каждый из которых наделен уникальными боевыми навыками.
- ★ Необычные транспортные средства, которыми пользуются монстры, могут быть захвачены игроком.
- ★ Игра предназначена для аудитории от 6 лет до... бесконечности.



ИМЕНОЛОГИЯ ПО-НИКОМАНСКИ

Здравствуйте, уважаемые Светлана и Старпом. Вопрос у меня, наверное, не настолько философский, как вы чаще всего разбираете, но, на мой взгляд, достаточно актуальный для большинства читателей «Мании». В особенности для тех, кто часто бывает в интернете. Два года назад, мне тогда было 16 лет, у меня был довольно странный ник Дигитекс. Я его взял наобум, нужно было придумать позывной для ICQ, на столе лежал компакт какой-то не очень известной фирмы (я сейчас уже точно не помню, как оно писалось на английском, но произносилось именно как «Дигитекс»), ну я и взял это название. Оно прижилось и верой и правдой служило мне два года.

Потом я посидел, подумал и решил, что Дигитекс это как-то не очень круто. Слава богу, к тому моменту я достаточно повзрослел, чтобы не брать себе ужасающие ники вроде Мегадестроера или Суперкиллера, поэтому подошел к делу творчески. Фамилия у меня Кастлевич, по звучанию корень немного напоминает английское слово Castle, то есть замок, а окончание ВИЧ, то есть вирус иммунодефицита человека (вызывает СПИД, синдром приобретенного иммунодефицита человека, по-английски Aids). Вот я и решил, что возьму себе ник CastleAIDS.

Звучит, может быть, и не очень, зато в нем зашифрована моя фамилия, многие мои друзья без труда догадались, почему у меня именно такой ник. Сразу после того, как я придумал себе такое хитроумное прозвище, я начал обращать пристальное внимание на ники других геймеров и интернетчиков. В подавляющем большинстве случаев они ужасно банальны. Люди явно не задумываются о том, что их сетевое имя это, по сути, их лицо.

У парней еще встречаются интересные имена, а вот девчонки обычно подходят к вопросу выбора ника просто... ну даже не знаю, с какой стороны. Чаты пестрят все-

возможными Кисами, Ляльками, Ро-

зочками и Кошечками с Пантерками. Девчонки очень любят цветы и представитель семейства кошачьих. Даже не задумываются, что, выбирая такой ник, они прижимают к огромному, уж простите за грубость, стаду таких же, как они, цветущему мяукающих. А вот ники вроде Бегемотиха, Гиппопотамиха или Мухоловка девушки себе обычно не берут — видимо, никто себя с этими животными и растениями не ассоциирует, хотя часто следовало бы...

Еще по нику часто можно оценить умственное развитие его обладателя, а часто и возраст. У совсем юных геймеров обычно и ники соответствующие, как уже говорил выше все эти гиперразрушители и ультрафайтеры. Хотя иногда и среди юнцов можно встретить очень умных с классными никами. У умного, интеллигентного и взрослого человека ник всегда интересен, иногда имеет двойное значение.

Например, я знаю, что у Старпома несколько лет назад был ник operKOT, в нем сразу два слова зашифровано, «опер» и «кот», а вместе читается очень похоже на апперкот, то есть на сильный удар в челюсть в боксе. Старпом тоже здорово, но значение только одно. Интересно, почему вы, Алексей, поменяли свой ник? Еще очень хочется узнать, какой ник в интернете используете вы, уважаемая Света. И совсем уж неприлично поинтересуюсь, а какие ники у других игроманцев?

И в завершении разговора самый главный вопрос. Расскажите, пожалуйста, как вообще люди (особенно из вашего окружения) выбирают себе ники. Ведь есть много методов, некоторые очевидны, но я знаю, есть и нетривиальные способы. Можно сказать, что я коллекционирую способы составления собственных погонял, когда наберется достойная подборка, обязательно вышлю вам для ознакомления.

С уважением и надеждой на ответ, Алексей Кастлевич aka CastleAIDS.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(ПОВЕСТВОВАЛА И ТРАНСЛИТЕРИРОВАЛА)

Алексей, все мне в вашем письме понравилось, побольше бы таких умных и красиво написанных писем приходило, вот только от самого термина «погоняло» меня передернуло. На мой взгляд, погонялово — это то, чем

награждают нерадивые одноклассники или того хуже одноклассники (если речь об институте). Расскажу одну поучительную историю. Когда я бы-



ла на четвертом, кажется, курсе, вместе со мной училась девушка из Улан-Удэ, очень прилежная, отличница, во всем замечательная... вот только очень любила соленое. Всю еду всегда солила. Ну, наши ребята оболтусы, конечно, еще те были и прозвали ее Перечницей (вроде как на Солонку похоже).

Месяц пообзывались, а потом мы как-то все вместе под Новый год поехали отдыхать в Подмосковье. Питались в столовой. Мария, разумеется, еду свою продолжала исправно досаливать, а ребята все так же исправно продолжали ее иногда Перечницей подкалывать. Она терпела-терпела, дулась-дулась, а как-то на обеде пришла раньше всех и посолила всем всю еду. Не только мальчишкам из нашей группы, а вообще всем, кто должен был обедать в этом зале. Когда же народ собрался, попробовал супы и начал требовать повара на растерзание, Мария спокойно встала, вышла в центр зала и объявила, что это она посолила еду, а виноваты в этом вооон те мальчишки, которые достали ее своими издевками.

На следующий день мальчишки ходили тихие-претихие и Машу больше никогда не обзывали. Это я к вопросу о том, чем погонялово от никнейма очень сильно отличается. О том, как люди придумывают себе ники, мы думали довольно долго, вспоминали, философствовали — наконец, выделили несколько основных концепций, Старпом их сейчас озвучит.

А что касается моего никнейма, то в играх я чаще всего прописываю себя просто как Svetlana, реже использую какие-нибудь забавные имена. Например, когда играю в MMORPG, мне очень нравится писать русские названия английскими буквами (на русском ведь называть персонажей в западных онлайн-ролевках нельзя). Например, последний раз играла персонажем СЫРОРЕЗКА (в «сырорезке» «З» — это цифра «три», буква «Ы» состоит из двух английских букв: прописной «b» и заглавной «i»). Так вот — все просто и довольно банально.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(КОПИЛ ВОЗДУХ И ИЗРЫГАЛ КОНЦЕПЦИИ)

Про коварную девочку Машу ничего не скажу — занимательная история. Ловите сказочку вдогонку. Когда я был еще довольно маленький и желторотый (кажется, только начал работать в «Мании» автором), мы с другом (тоже автором «Игромании») часто хаживали порулить в Quake в славный клуб «Орки» на Октябрьской. Играли не то чтобы ого-го как, но нормально так рулили. Стреляли не особо метко, зато перемещались по карте с умом и всегда «держали фафн» (то есть подбегали к красному армору в момент его появления, чтобы никто другой его не взял). Только отцы все равно драли нас в клочья.

И вот приходим как-то, садимся играть, и почти сразу нас начинает рвать какой-то пацан, совсем еще мелкий. И не только нас рвет, а вообще всех в клубе. И ник у него какой-то странный — «ВСЕ СОСУТ». Минут пятнадцать чесали репу, что значит по-английски этот «Бце коцит», пока не додумались прочитать по-русски (тогда написание русских слов латиницей еще мало кто практиковал). Тихо сползли на пол от смеха. Не соврал владелец ника. И вправду «коцит», действительно «бце».

Какой-такой
operKOT??!



Теперь, что касается лихих концепций по придумыванию ника. Безмерно бестолковые, однозначно убогие, концептуально мерзопакостные и прочую лабуду мы отмени, осталось всего ничего. Описываю в гротескной форме, чтобы дошло. Впрочем, пускай вас не вводит в заблуждение некоторая шутливость повествования, в жизни оно именно так и происходит. С поправкой на общую бестолковость изобретателя ника и на широту его точки зрения.

ВАРИАЦИЯ №1, зверская николагизация. Человек много играет. Очень много. До звона в пупке и треска в промежности. Все помыслы его сосредоточены в экране монитора, а моторные рефлексы на поверхности мышки. Ник такой индивид выбирает просто. Либо берет уже существующее имя героя какой-нибудь популярной, или не очень популярной, в крайнем случае — совсем не популярной игры, либо придумывает что-то в тему. Так рождаются бесчисленные \$\$Леголасы\$\$, Дюки VS. Нюкемы Форевы, Гордоны Фримены 666 и прочие Сабзирокитаны. Хозяин ника мнит себя очень крутым и продвинутым. С чем его и поздравляем.

ВАРИАЦИЯ №2, мозговертно-запугивающая. Товарищ очень много думает. Извилины мозга выползают из ушей, проникают в ноздри, заползают в носовые ходы и из них снова просачиваются в полость черепа. Ник такой мозговерт берет себе такой, чтобы всем окружающим была очевидна его суперкрутизна, подкованность в самых различных вопросах жизнедеятельности, всесторонняя развитость — от макушки до кончика пятки. Так получают многоликие Приораты ака Сионы, Et 555 Cetera, Сумнумбулические IBN Катарсисы, а в особо запущенных случаях Кархородон EAT Кархариансы и Остапы Сулейманы Берта Марии Бендер-беи. Человек считает себя гением во плоти, остальные, хихикая, тычут в него пальцем. Все счастливы.

ВАРИАЦИЯ №3, издевательски-надсмешательная. Хочется приколоться? Зачем же себе отказывать? Продлевая жизнь себе и прочим, некоторые пользователи берут себе ники откровенно прикольные. И зарождаются в интернете могучие кланы Котов Шашлыков, дружные кагорты Жупилиев Залипак, клинья Медведьей и разномастные стада Сифилисий Трипаковых. Иногда выходит смешно, чаще не очень и почти всегда быстро надоедает.

ВАРИАЦИЯ №4, случайностно-обескураживающая. Многим думать вовсе лень, но на оригинальность тянет. Поэтому никнейм создается просто — лихим ударом по клавишам, не глядя! Ползают в чатах несчастные Афвыгышы, спотыкаются в форумах бедолаги Траибы, возюкаются в MMORPG поганцы dujedu. Пурга пургой, но в первую секунду озадачивает. Собственно, этого владельцы ника и добивались.

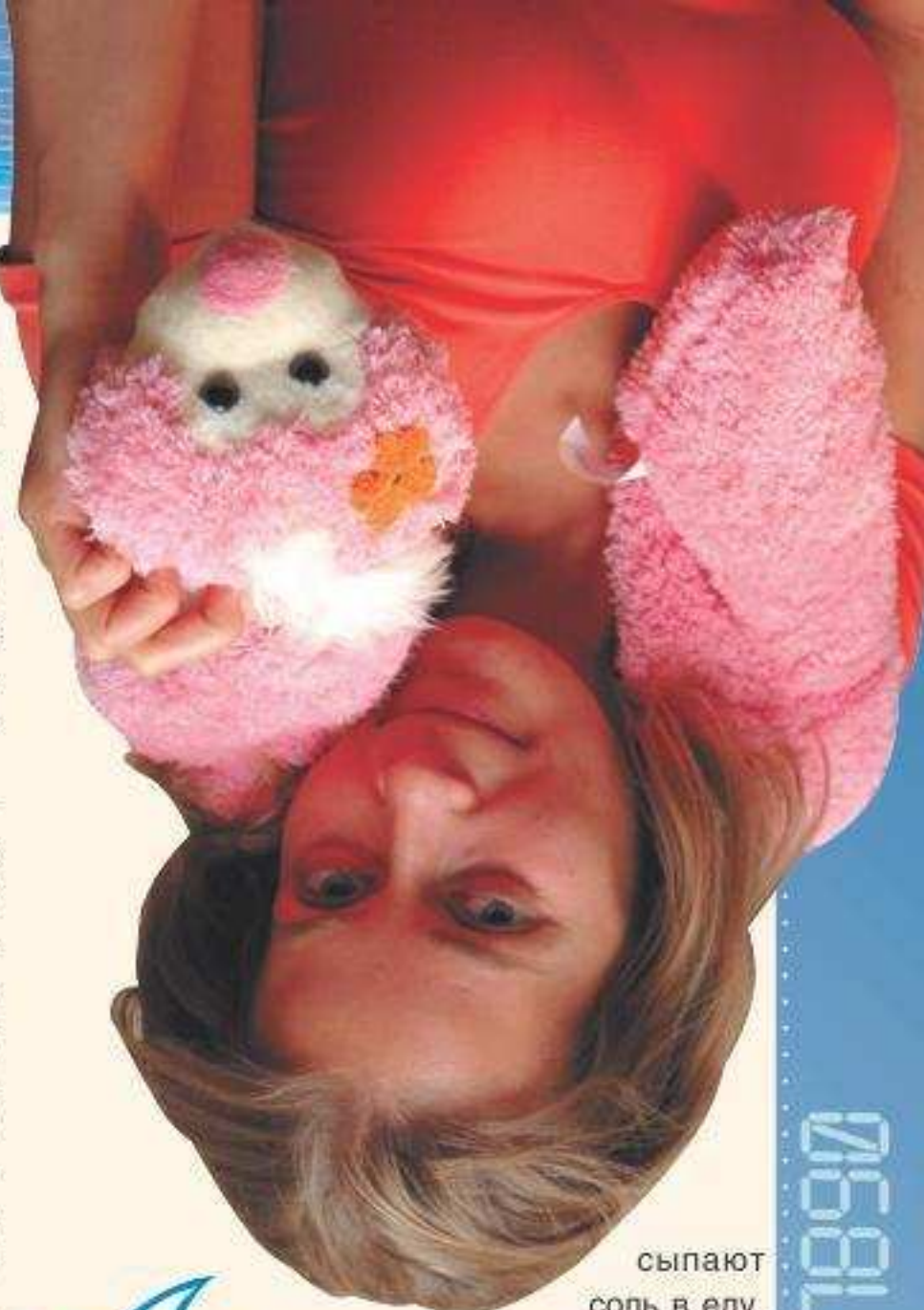
ВАРИАЦИЯ №5, ассоциативно-крамольная. Ник придумывается как некая ассоциация с фамилией, именем, неким свойством личности. Бедная сеть надывается от засилья всевозможных Арбузов (намечается лысина), Катетеров (проникает мыслью в самую суть), Соловьев-разбойников (мастера потрепать языком). Бывает забавно, но чаще откровенная ересь.

ВАРИАЦИЯ №6, аналитическо-каналитическая. Некоторые хитродумы заходят на сайт вроде www.analizfamili.ru (товарищи владельцы сайта, деньги за рекламу можно перечислить на мой постоянный счет в трехлитро-

вой банке) и долго и нудно анализируют различные слова по звучанию. Например, на слово «Старпом» анализатор выдал всего одну характеристику — мужественный. Зато на залихватского «Мутабор Сирибириешкин» разродился плеядой — женственный, маленький, низменный, тихий, нежный, слабый, короткий, хилый. «Макаренков» оказался всего лишь хорошим и могучим, а «Померанцева» и вовсе только тихой и короткой. Зато «Игромания» расписана как хорошая, простая, красивая и яркая.

ВАРИАЦИЯ №7, женская, просто женская. Есть такой нехитрый женский способ называть себя так, как называет любимый человек. Ну или как хотелось бы, чтобы этот любимый человек называл. А хочется всем девчонкам (вне зависимости от возраста) одного. Быть Цветочками, Лапочками, Рыбками, Кискарами и прочей мутной живностью и плодово-овощными культурами. Особо свое нравные предпочитают быть Тигрицами, Львицадами или Рысями. Совершенно бестолковые выбирают ники Обольстительница, Соблазнительница, Сердцеедка. Но это уже совсем клинический случай.

Основные способы, кажется, все разобрали. Все остальное — либо вариации, либо погонялова, которые дают прыщавым подросткам их угристые собратья. За погонялова чистят репу, стучат в чайник, сифонят лохань, ну или просто под-



сыпают соль в еду.

Поэтому поговорим об этом в другой раз. Ну а если вы знаете еще какие-то способы придумывания никнеймов, то милости просим на наш форум, где под этот животрепещущий вопрос отведена целая тема.

ИГРОМАНСКИЕ НИКИ

Ники, которые редакторы и другие сотрудники «Игромании» используют в интернете, аське и компьютерных играх, мы раскрывать не будем. А вот как они называют себя на игроманском форуме, узнать не сложно. Приводим сокращенный список с шутливыми расшифровками, сочиненными Володей Болвиным (постоянным автором «Игростроя»).

ALEXandROV (Андрей Александров, редактор) — фамилия обожаемого артиста из мексиканского сериала АЛЕХАНДРО Висконти;

BallWin (Владимир Болвин, автор) — название операционной системы будущего, разрабатываемой в недрах Microsoft. Это будет первая трехмерная операционка для шарообразных мониторов;

Boot (Алексей Бутрин, автор) — любимый застольный тост — «будь» (если на брудершафт) или «будем» (во множественном числе);

Dale (Игорь Варнавский, выпускающий редактор) — местоположение родительского гнезда, поскольку Игорь приехал издалека (Дели — столица Индии);

Valilenk (Михаил Василенко, главный редактор онлайн-проектов) — предпочитаемый тип национальной теплой обуви, которая надевается во время зимней стужи (чтобы никто не догадался, специально написано с ошибками);

Levi (Эдуард Клишин, автор, создатель видеоуроков «Игростроя») — валюта, в которой хочется получать гонорар;

Александр Кузьменко (Александр Кузьменко, ник и имя-фамилия совпадают, главный редактор «Игромании») — Никола Пи-

терский, настоящая фамилия главреда;

FXigr (Антон Логвинов, редактор «Видеомании») — Фиксатый Игорь, местный авторитет, оставивший неизгладимое впечатление в детстве на впечатлительного Антона;

Старпом (Алексей Макаренков, редактор) — конечно же, «старый помидор», любимый овощ Старпома;

Капитошка (Надежда Недова, заместитель редакционного директора) — уменьшительно-ласкательное женского рода от «капиталист» (правильно КапитАшка) — как положено помощнику редакционного директора;

Yohanga (Илья Овчаренко, PR-менеджер «Игромании») — поселок в Карелии, Еканьга. Там проводятся кибертурниры и делается весь игроманский PR;

Tomba (Степан Чечулин, редактор DVD) — «Та-ра-ра бумби-я, сижу на тумбе я», — напевал персонаж пьесы Чехова «Три сестры» по фамилии Соленьный. А потом взял и застрелил москвича. Одно из двух — либо Степан не любит москвичей, либо любит соленые орешки к пиву;

burivuh (Изабелла Шахова, технический координатор/корректор) — «бури-вихри» из знаменитого сочинения А.С. Пушкина о работе корректора в тяжелый момент сдачи номера («Буря мглою небо кроет, вихри снежные крутя»), когда слабая женщина вынуждена читать все это («То как зверь она завоет, то заплачет, как дитя»).

С полным списком можно ознакомиться на нашем форуме по адресу <http://forum.igromania.ru> (раздел «По журналу и DVD», тема «Ники сотрудников Игромании»).



КОМПЬЮТЕРНЫЕ БАЙКИ

Работаю я монтажником. Подключаю пользователей к интернету по выделенке. И вот ползу я на коленях по чердаку вдоль кабеля, потолок низкий, темно, по уши в птичьей помете, кругом только кошки дохлые валяются. Вдруг навстречу мне ползает бомж, ужасно грязный и вонючий. Говорит:

- Мужик, ты чего тут делаешь?
- Интернет проверяю, — автоматически отвечаю я.
- А коаксиал тестил?
- Да, тестил!
- А линк на хабе горит?
- Горит.
- А «мастдай» у юзера какой?
- 95-й, вроде не глючит.
- А сетевуха трикомовская?
- ...И тут я понял, что ждет меня в будущем...



«Халтурил» как-то программист в одной конторке. Фирма занималась охранными системами. Естественно, в офисе у них все было круто: скрытые камеры в каждом углу, все изображение в цифре писалось на серверах.

И вот их обокрали. Кто — неизвестно. Казалось бы, куда уж проще: просмотреть записи с камер и узнать, кто это сделал. Проблема только одна: первым делом сперли тот самый сервер, на который все писалось.



Реальный разговор в чате:

- ПРИВЕТ!
-)
- А где глаза???
- :



Я работаю компьютерщиком в одном из органов юстиции. Как-то сижу дома после тяжелого рабочего дня. Звонок по телефону от наших девочек:

- Мы засунули в компьютер компакт, а музыки нет.
- Я начинаю стандартный опрос:
- Диск положен зеркалом вниз, буквами наверх?
- Да.
- Полочка сидюка закрыта?
- Да.
- Лампочка на панели горит?
- Нет.
- На мониторе, внизу, в серой строчке есть буквы «Лазерный проигрыватель»?

На том конце провода небольшая заминка, а затем — гениальный ответ:

- А разве надо было включать компьютер?

Я закрыл глаза, представил, как наши девочки канцелярской скрепкой выковыривают лоток привода и запикивают его с диском обратно, и вдруг отчетливо понял, ЗА ЧТО я получаю зарплату.



- Мы пришли вам дискетку с курьером.
- Зачем, просто отправьте электронной почтой.
- Нет, долго, от нас электронная почта три дня идет, а курьер уже сегодня привезет...



Сидит парень дома и работает под Windows XP. Вдруг выскакивает окно: «Обнаружено новое устройство, необходимо установить драйвер». После короткого поиска выдается сообщение, что подходящих драйверов не обнаружено. Отменил парень установку и думает: «Что ж это такое было, я же ничего не ставил, не подключал...»

Поворачивается он на кресле и видит картину: сидит его ребенок и держит во рту кабель USB.



Недавно прогремел по кинотеатрам известный всем фильм DOOM. Сидим мы на сеансе, смотрим момент, где по сюжету на экран собирается вылезти толпа мутировавших ученых. Рев, стоны, шорохи — прямо как в Resident Evil. Все в зале затаило дыхание... И тут раздается крик: «СОХРАНЯЙСЯ, чувак, сохраняйся!»

Зрители медленно сползают с кресел.



К вопросу о пользе лицензионных соглашений. Компания PC Pitstop ввела в текст лицензионного соглашения пункт о том, что любой человек имеет право послать производителю письмо и получить за это приз в размере одной тысячи долларов. Было зарегистрировано около 3 тысяч инсталляций программы, прежде чем пришло письмо от пользователя, который ознакомился с полным текстом лицензионного соглашения End User License Agreement (EULA). Счастливчик был вознагражден обещанной «штукой зеленых». Так что... читайте лицензионные соглашения!



Работаю я администратором в одной крупной фирме. Зовет меня как-то к себе одна из сотрудниц и говорит, что не работает у нее «Склад» (это программа такая сетевая, для кладовщиков). Я подхожу, смотрю: по идее, все должно работать, а сети и правда нет. Переставил сеть — нет. Плюнул, переставил систему — нет. И тут мой глаз замечает под столом огрызок сетевого кабеля — я в шоке! «Это что?» — спрашиваю. Ответ поверг меня в шок: «Мне этот проводок всегда за каблук цеплялся, ну я его, чтобы спрятать, аккуратно ножничками и обрезала...»



Москва. Утро. Проливной дождь. В вагон метро заходит парень. Без зонта. Слегка мокрый. Достает КПК (карманный компьютер). Открывает футляр. Глядя в темный экран, начинает причисываться... Покупайте КПК — и у вас с собой всегда будет зеркало!



Если бы водителей принимали на работу так же, как программистов, то выглядело бы это примерно так.

Вакансия: водитель.

Требования: профессиональные навыки в управлении легковыми и грузовыми автомобилями, троллейбусами, трамваями, поездами метрополитена и фуникулера, экскаваторами и бульдозерами, спецмашинами на гусеничном ходу, боевыми машинами пехоты и современными легкими/средними танками, находящимися на вооружении стран СНГ и НАТО.

Навыки раллийного и экстремального вождения обязательны. Опыт управления болидами «Формулы-1» — приветствуется. Знания и опыт ремонта поршневых и роторных двигателей, автоматических и ручных трансмиссий, систем зажигания, бортовых компьютеров, антиблокировочных систем, навигационных систем и автомобильных аудиосистем ведущих производителей — обязательны. Опыт проведения кузовных и окрасочных работ — приветствуется. Претенденты должны иметь сертификаты Mercedes, BMW, General Motors, а также справки об участии в крупных международных ралли не более чем двухлетней давности.

Зарплата: 1500—2500 рублей, определяется по результатам собеседования.



Народ в отделе технической поддержки одной крупной конторы просто обожал играть в Counter-Strike. И вот однажды приспичило им поиграть в интернет-клубе. Уж не знаю зачем, но захотелось им — и все тут. Полным составом (семь человек) двинули в этот самый клуб. Приходят, сели за компьютеры. И началось. У одного клавиатура не работает, у другого звука нет, у третьего видеокарта глючит. В общем, позвали они клубных админов.

Те клавиатуры заменили, но со звуком и видеокартой ничего сделать не могут. Время идет, свободных машин нет, а играть хочется. Наши слегка озверели, но потом плюнули, скачали из интернета драйвера, установили, настроили. Все заработало в лучшем виде.

Прифигевшие админы спросили, откуда, мол, пацаны явились такие умные.

«Отдел технической поддержки «Большой конторы», — был им ответ. Играли парни до одури. Бесплатно.



Мужской туалет. Как водится, перекур. Толпа — человек пять. В закрытой кабинке (где по большому нужде заперся программист) звонит мобильный. Из кабинки раздается:

— Да, я слушаю! Что делаю? РАБОТАЮ! Как что? Продвигается? А... гм. Нормально... продвигается... Туговато немного... Поднапрячься? Рад бы, да некуда. И так на пределе. Нет, быстрее не могу. Канал узкий. Сколько ни старался — больше не лезет. Расширить? Как?! Мне отсюда видней, и я вам говорю — расширить нельзя!

Мужики забывают о перекуре и давятся со смеху. А парень вошел в кураж и уже орет на весь туалет:

— Да сами вы во всем виноваты! Загоняете по восемь метров! И как, вы думаете, оно пролезет? Что? Всего семь с половиной? Да мне хоть восемь, хоть семь с половиной — одинаково. Предупреждал же: максимум два метра! Теперь придется вручную выкопывать. Что, мне здесь до утра сидеть, что ли?

Парочка перекурщиков, держась за стены, еле сдерживается от хохота. Программист орет еще сильнее:

— У меня зависло так, что тремя пальцами не поможешь! Что? А что я, по-вашему, здесь делаю? Конечно, по частям! Эта колдобина целиком никак не пройдет! В общем, еще часа два. Ладно. Но вы на будущее зарубите на носу: два метра!



История эта произошла на ТЭЦ одного далекого города N.

На этой самой ТЭЦ вводили в работу новую турбину, а мы в это время устанавливали кондиционеры в щитах управления турбинами. Тут по рации передают операторам, сидящим за мониторами, что на маслостанции одиннадцатой турбины датчики показывают высокое давление. Операторы, почесывая репу, говорят, что у них все нормально. И продолжают дальше в мониторы пялиться.

Через некоторое время по рации опять передают: «Датчики маслостанции одиннадцатой турбины показывают высокое давление». Операторы: «Да вам говорят, у нас все нормально, работайте дальше». И так несколько раз.

Тут мне приспичило выйти. Прохожу мимо рядов мониторов, за ними сидят операторы, а вокруг стоит еще куча народу. И что я вижу: эти «операторы» РУБЯТСЯ В DOOM ПО СЕТИ! Чихать всем на давление, есть дела и поважнее!

И
П
МАХИД



Издатель/Разработчик: Eidos Interactive/Avalanche Studios

JUST CAUSE 2

LINEAGE II
THE CHAOTIC CHRONICLE

ИПСО MANU19



Path of Blood

CHRONICLE 5

Издатель/Разработчик: NCsoft

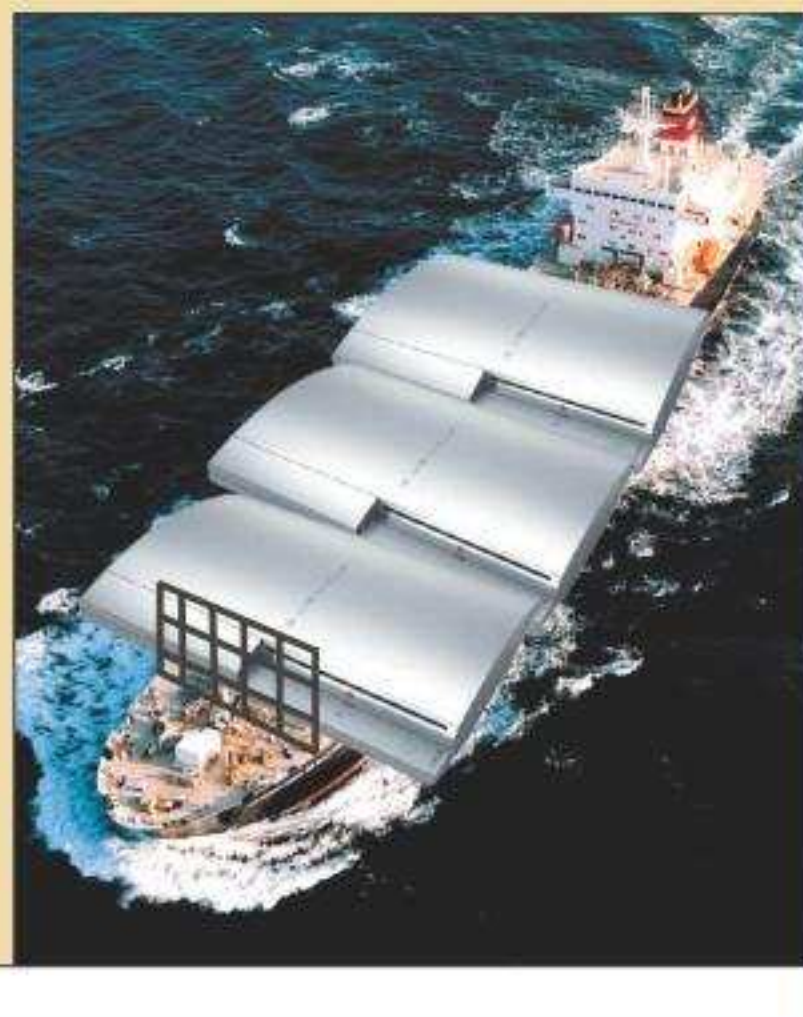
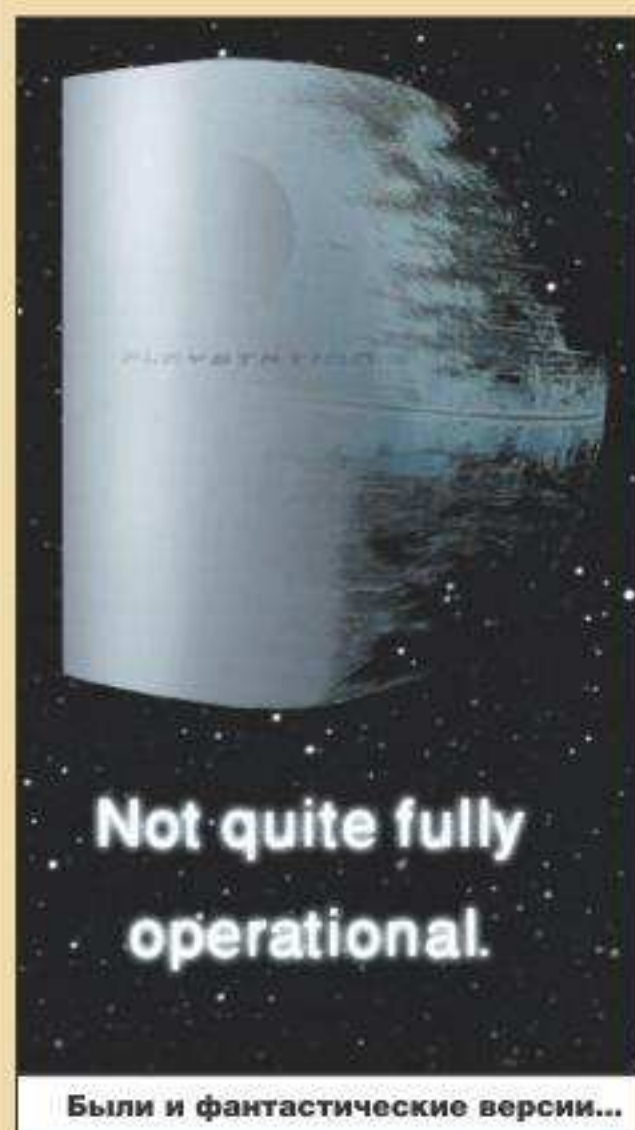
Sony vs. Europe

Вы наверняка слышали о том, что Sony отложила европейский запуск своей приставки следующего поколения PlayStation 3 до марта 2007 года. Причиной такого положения дел стала нехватка диодов, необходимых для производства приводов Blu-ray. Все это касается только Евро-

пы. Северная Америка и Япония получают свои (пусть и небольшие) порции консолей в срок.

После всех обещаний запустить PlayStation 3 в ноябре 2006 года, да еще и одновременно во всем мире, народ такой подставы просто не ждал. Тут же в Сети появился сайт с колоритным

адресом www.thisiswaiting.com, куда разгневанные европейцы начали заливать всевозможные издевательские «фотожабы» на тему задержки. Народ в гнев страшен, и понарисовал он такого, что хоть стой хоть падай. Предлагаем вашему вниманию самые лучшие работы.





ТЕСТ

НОМЕР
75

НОЯБРЬ

Перед тем как приступить к конкурсным заданиям, позвольте напомнить вам одну важную вещь: когда отправляете нам ответы, пишите ваши имя, фамилию и адрес (хотя бы город и страну, если это не Россия). Если шлете ответы по SMS (не забывайте, что такая возможность тоже есть), пишите имя и (если влезает) фамилию. Всем этим вы здорово нам поможете.

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов, к большинству из них дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

Ответы присылайте на contest@igromania.ru или на почтовый адрес редакции с пометкой «Тест» на конверте, его номером и названием. Остальные подробности смотрите в разделе «Участие в конкурсах».

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1. Мы вспомнили несколько игр, в названиях которых есть словосочетание **Bad Day**. Но одно из названий вспомнилось неправильно. Какое?

- А. Bob's Bad Day
- Б. Bad Day on the Midway
- В. Bad Day L.A.
- Г. Bad Days of Luckless John
- Д. Все вы правильно вспомнили

2. Какая из этих музыкальных команд принимала участие в записи саундтрека для игры **FlatOut 2**?

- А. Smash!!

- Б. Rise Against
- В. Rammstein
- Г. Bloodhound Gang
- Д. Ансамбль «Золотое кольцо»

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3. Игры из серии **Might & Magic** всегда оставались уделом компьютерных игроков. Ни одна из них не выходила на консолях.

- А. А ведь правда.
- Б. Ерунда какая.

4. Сюжет игры **Company of Heroes** посвящен изжеванной вдоль и поперек теме: высадке союзников в Нормандии 1944 года.

- А. Фактический факт.
- Б. Неправда ваша.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитаты из популярных игр. Вам нужно угадать, откуда они взяты.

5. *Damn woman! This baby smells like a dirty butt plug.*

(«Чертова баба! Этот ребенок воняет, как затычка для задницы!»)

- А. Bad Day L.A.
- Б. The Sims 2
- В. Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse»

Г. Postal 2

Д. Grand Theft Auto: San Andreas

6. Одна из героинь, снимая с героя штаны: «*Oh my, you have grown!*»

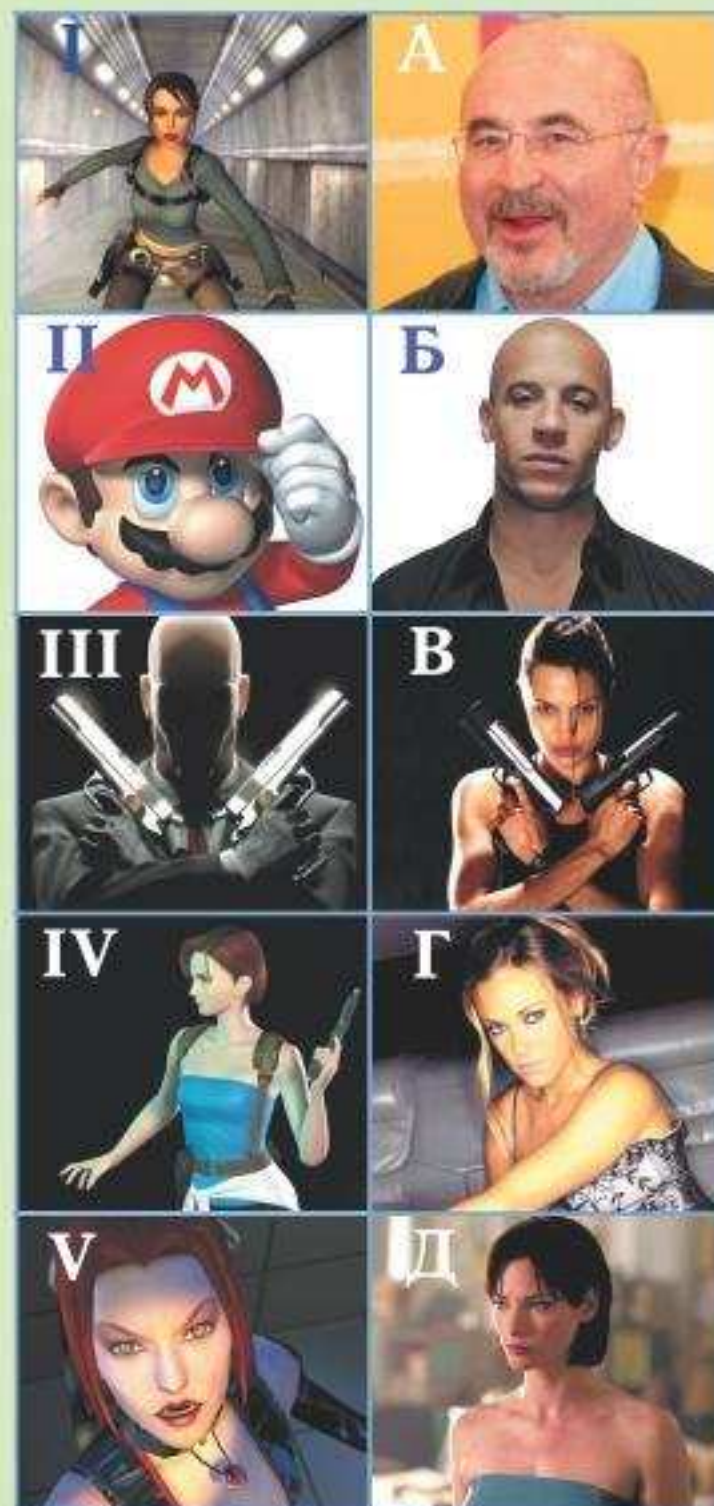
(«О, да ты вырос!»)

- А. Grand Theft Auto 3
- Б. Prey
- В. Singles: Flirt Up Your Life!

- Г. Call of Juarez
- Д. Gun

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

7. Слева — герои игр в их привычном виде. Справа — актеры, которые сыграли или сыграют их в фильмах. Укажите, кто из них кто. Ответы должны выглядеть так: I — А, II — Г и т. д.



ЧТО, КАК И КУДА

Призы: Первые трое победителей получают в подарок игровые мыши **Razer Krait** (разрешение оптического сенсора — 1600 dpi), предоставленные официальным дистрибьютором **Razer** в России — компанией «Графитек» (www.grafitec.ru).



Еще пятерых победителей ждут пять DVD с фильмом «Хоттабыч» от компании «СОЮЗ — Видео» (www.video.soyuz.ru).

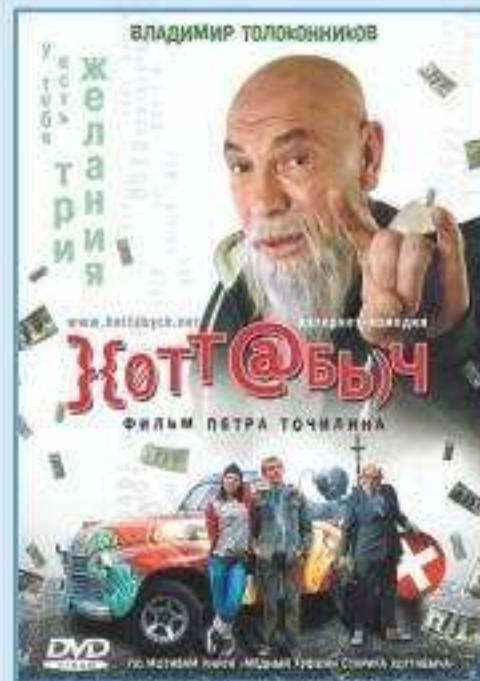


Куда отправлять

1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечное-электронный ящик contest@igromania.ru с темой «Тест №11. Ноябрь». Обязательно указывайте ваше имя, фамилию и город, в котором вы живете.

2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом **test** (т.е. в начале сообщения надо ввести **test**, и только потом, через пробел, должны идти ответы). Стоимость каждого сообщения — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку «Тест №11. Ноябрь» (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Тест №11. Ноябрь». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».





СКРИНТУРС

НОМЕР

11

Ноябрь

Правила От вас требуется угадать, из каких игр взяты пронумерованные скриншоты, и прислать нам свои ответы по указанным ниже адресам (полноразмерные версии картинок ищите на диске в разделе **По журналу** → **Мозговой штурм**). Если писем с правильными ответами будет больше, чем призов, победители будут выбираться случайным образом. Обратите внимание, в «Скринтурсе» не публикуются скриншоты из еще не вышедших игр.

Призы 10 дисков с локализованной версией игры **Dark Messiah of Might and Magic**



(в России издается компанией «Бука»).

Первая тройка победителей также получит клавиатуры с подсветкой дополнительных клавиш **BTC 8193** (www.8193.btc.ru), предоставленные официальным дистрибьютором BTC в России — компанией «Си-Трейд» (www.c-trade.ru).

Куда отправлять

1) Либо на наш экранированный, незамерза-



ющий и вечноэлектронный ящик **maniascreens@igromania.ru** с темой «Скринтурс №11. Ноябрь». Обязательно указывайте ваше имя, фамилию и город, в котором вы живете.

2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом **scr** (т.е. в начале сообщения надо ввести **scr**, и только потом, через пробел, должны идти ответы). Стоимость

каждого сообщения — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку «Скринтурс №11. Ноябрь» (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Скринтурс №11. Ноябрь». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах»!

Фотографическая память №11. Ноябрь



Правила вам нужно расставить картинки из игры **Call of Juarez** в правильном порядке (сначала скрин из первого уровня, затем — из второго, далее — из третьего, ну и так далее) и выслать нам свои ответы. Выглядеть они должны примерно вот так: 2, 3, 1, 5, 4. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе «По журналу» → «Мозговой штурм».



Призы 10 дисков с локализованной версией игры **Company of Heroes** (российский издатель — компания «Бука»).

Куда отправлять

1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечноэлектронный ящик **foto@igromania.ru** с темой «Фотографическая память №11. Ноябрь». Обязательно указывайте ваше имя, фамилию и город, в котором вы живете.

2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом **fotos** (т.е. в начале сообщения надо ввести **fotos**, и только потом, через пробел, должны идти ответы). Стоимость каждого сообщения — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку «Фотопамять №11. Ноябрь» (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) На почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Фотографическая память №11. Ноябрь». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ
КОНКУРСОВ ЗА

№9/2006

Тест №73. Сентябрь

Правильные ответы

1. В (из подружки Томми в игре **Prey** сделают монстра, и главному герою придется ее убить).

2. Д (правильный ответ отсутствует, а **Bloody Waters: Terror from the Deep** до прилавков так и не добралась — ее отменили).

3. Б (первая игра из серии **Micro Machines** действительно вышла на приставке NES (Dendy), но не в 1989, а в 1991 году).

4. А (все указанные игры — градостроительные симуляторы про историю Древнего мира).

5. Г (цитата из **Earthworm Jim**).

6. Д (цитата из **Rayman 3: Hoodlum Havoc**).

7. I — Б, II — Д, III — В, IV — А, V — Г

Победители

1. Александр Полоцк (г. Рига, Латвия)
2. Евгений Пименов (г. Новосибирск)
3. Владелец телефона с номером 7913***3127 (SMS; точные номера телефонов мы не указываем специально, чтобы приз не достался какому-нибудь мошеннику)
4. Сергей Авдеев (г. Рассказово)
5. Сергей Левшин (cyclopz@mail.ru)
6. Игорь Хворостов (ihv@mail.ru)
7. Darth_Blade Blade_Darth (das.zlo@gmail.com)
8. micro (micro3@list.ru)
9. Вова Иванов (ragnarox@rambler.ru)
10. Слава Глушков (matr1ca@rambler.ru)

Призы



Первые пятеро победителей награждаются наборами от компании **Revoltec** (<http://revoltec.ru>), включающими в себя все, что нужно для моддинга: светооборудование, IDE- и SATA-шлейфы, решетки для вентиляторов, реобасы etc. Кроме того, у нас есть и поощрительные призы (их получают все победители) — десять наборов от **Gillette** (пена + гель для бритья).

Скринтурс №9. Сентябрь

Правильные ответы

1. Prey
2. CivCity: Rome

3. Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow
4. Bet on Soldier: Blood of Sahara
5. The Elder Scrolls 3: Morrowind
6. Sid Meier's Civilization 4: Warlords
7. Postal 2
8. Unreal 2: The Awakening
9. Vampire: The Masquerade — Redemption

Победители

1. Михаил Верецагин (г. Новосибирск)
2. Евгений Карабут (г. Уфа)
3. Вячеслав Беляев (г. Ташкент)
4. brv (brv@mail.kz)
5. Данил Мухтаров (godden@mail.ru)
6. Максим Унтила (max.amd@mail.ru)
7. vsa-dsl@udm.net
8. Артем Мячин (madba11@inbox.ru)
9. Артем Козлов (г. Киров)
10. Олег (shad2k@mail.ru)

Призы

BTC

Все победители получают диски с локализованной версией **Prey** (русский издатель — фирма 1C). Первая же тройка призеров награждается еще и бесшумными мультимедийными клавиатурами **BTC 6301** (www.6301.btc.ru).

Фотографическая память №9. Сентябрь

Правильные ответы (Prey)

- 2, 1, 4, 3, 5

Победители

1. Алексей Чубарь (г. Пенза)
2. Андрей Чернявский (Краснодарский край, г. Славянск-на-Кубани)
3. Василий Третенников (Саратовская область, г. Балаково)
4. Андрей Кубах (г. Москва)
5. Максим Самохин (г. Тверь)
6. Сергей Яковлев (apokatipsis@mail.ru)
7. Владелец телефона с номером 7916***0802 (SMS)
8. Владелец телефона с номером 7905***4364 (SMS)
9. Ganja_Man (artemonrulmail@mail.ru)
10. Владелец телефона с номером 7903***4846 (SMS)
11. Владелец телефона с номером 7914***2989 (SMS)
12. Владелец телефона с номером 7921***7216 (SMS)

Призы

Каждый из победителей получает по одной фигурке (Domino, Domarus или Gorge) из **Unreal Tournament**. Фигурки предоставлены интернет-магазином **Superheroes** (www.superheroes.ru).

SUPERHEROES



Рубрику подготовил
Дормидонт Геймплейко

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

«ТЕСТ», «СКРИНТУРС» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в «Тесте», «Скринтурсе» и «Фотографической памяти» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.

«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа).

«Скринтурс»: 1) Nice Day L.A. 2) Broken Leg: The Death of Angel 3) Company of Zeroes.

«Фотографическая память»: 3, 2, 1, 4, 5.

2. На конверте письма или в теме e-mail-письма **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы участвуете в нескольких конкурсах, присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите на своей победе в конкурсе.

Если вы шлете ответы по e-mail или SMS, указывайте город, в котором живете, и подписывайтесь.

Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фами-

лию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. Присылать письма с ответами можно тремя способами.

а) Либо по электронной почте: CONTEST@IGROMANIA.RU для «Теста», MANIASCREEN@IGROMANIA.RU для «Скринтурса», PHOTO@IGROMANIA.RU для «Фотографической памяти».

б) Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (test для «Теста», scr для «Скринтурса», fotos для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку, в конкурс какого именно номера вы пишете (например, «Фото-память №11. Ноябрь»).

в) Либо по обычной почте. Адрес редакции: 111524 Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, «Игромания».

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть если конкурс опубликован в «Игромании» №11, ответы на него с 90%-ной вероятностью будут в «Игромании» №12/2007.

5. Исходя из пункта №4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал «принадлежит». Иными словами, ответы на ноябрьские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в про-

даже и минимум до 00 часов 00 минут 20.11.2006. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. В «Тесте», «Скринтурсе» и «Фотографической памяти» победители выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), вам предстоит романтическое путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с ящика winner@igromania.ru.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов (приз задерживается, с вами никто не связался и т. д.), обращайтесь на winner@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайн-магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести ранние номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ», а также, периодически, новейшие номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайн-магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

Всегда в розничной продаже новые и ранние номера «Игромании»:

- м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе «Онлайн-магазин».

ОСОВОЕ МНЕНИЕ

СЗ-359

№ 506-01



Ф.И.О.

Леонид Трехов

О СЕБЕ

Разработчик игр

БАЗА ОПЕРАЦИЙ

Дизайн-дивизия

"13Рентген", компания

KlanX Productions

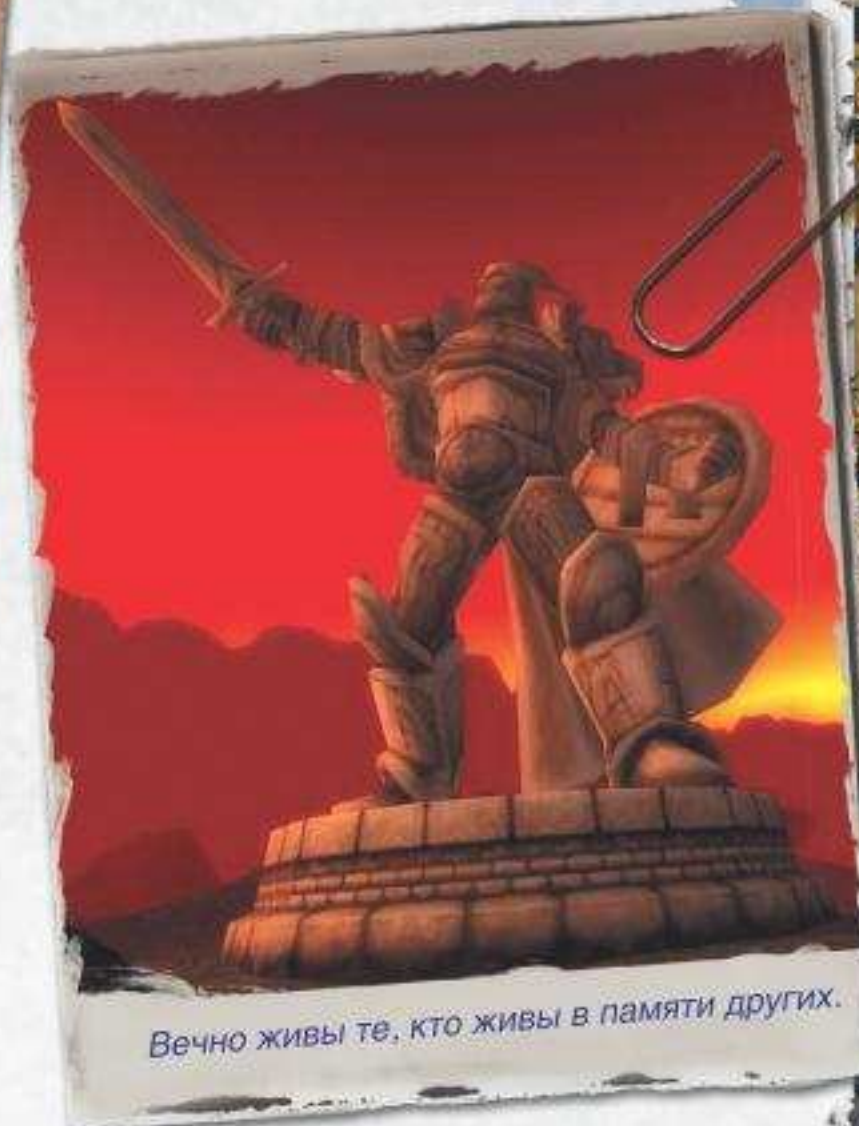
ЗАВЕРШЕННЫЕ
ПРОЕКТЫ

настольная игра «Диктатор. Контроль»,

С.М.Т.+web игра «Битва магов», компьютер-

ная игра «Толук»

БЛОГ: www.13r.livejournal.com



Твоя сестра смерть

Рано или поздно все мы умрем. Телевизор и газеты лгут, люди меняют убеждения, цвет волос и пол. Ты засыпаешь в одной стране, чтобы проснуться в другой. В нашем неуклонно оползающем в виртуальность мире есть единственный факт, в котором можно быть уверенным, — в собственной смертности.

Уличный пейзаж обновляется быстрее, чем картинка на экране монитора. Технический прогресс меняет нашу мораль, внешний вид и восприятие реальности. Завтра изобретут летающие машины, телепортацию и субатомный дилдо. Создадут лекарство от гепатита В и СПИДа.

Но не от смерти.

Вы ведь еще не задумывались об этом всерьез? В четырнадцать, двадцать, двадцать пять под

словами «мои перспективы» понимаются вечерний поход в кино, шансы закатить симпатичную однокурницу и местечко в уютном офисе на Кутузовском. А вовсе не сырой прямоугольник земли на кладбище.

Вдумайтесь. Что бы вы ни делали, куда бы вы ни стремились, кем бы вы ни стали, конец будет один.

БЕГСТВО В ОНЛАЙН

Ни для кого уже не секрет, что онлайн-игры — последняя надежда рынка PC-игр. Все остальное, за редкими исключениями, подмяли под себя консоли. Лишь на поле MMOG персоналки сохранили за собой неоспоримое лидерство.

Онлайн, онлайн, всюду онлайн. Плох разработчик, не положивший в свое портфолио хотя бы один онлайн-проект. Безнадежно отстал от моды игрок, просиживающий ночь за синглом, вместо того чтобы фармить, ходить в рейды, шакалить и баффить. MMORPG дали игровому сообществу второе дыхание, открыли новое измерение, в котором вы больше не одиноки. В своей тяге к приключениям, стремлению реализовать себя и открыть новые горизонты, в желании забыть о смерти.

Именно так. Постоянная мысль о собственной бренности нестерпима для большинства людей. Поэтому они стремятся забыть — в алкоголе, работе, наркотиках, телевизоре, играх. Подвергнуться сладкому успокоительному гипнозу.

Любая игра являет собой, прежде всего, форму гипноза. Подобно фильму или книге, это синтетическая реальность, навязывающая свои законы. Законы, вступающие в противоречие с законами реального мира. Главное правило актуальной реальности — необратимость. Необратимость решений, действий, поступков. Обычные игры зачеркивают необратимость кнопкой load. MMOG здесь гораздо ближе к реальности, многие действия в них невозможно отыграть назад. Но как мы увидим ниже, они все равно лгут нам в главном.

Онлайн-игры обладают куда более мощным воздействием на человеческое сознание. Это уже не обычный транс, а коллективный, согласованный. В его основе — единство восприятия игры пользователями и социальные связи между ними.

В какой-то мере наша актуальная действительность тоже является таким трансом.

РЕАЛЬНОСТЬ И ИЛЛЮЗИИ

Что делают игры с нашим восприятием? В первую очередь, они переключают на себя два основных канала приема информации — зрение и слух. Вместо окружающей действительности мы наблюдаем подделку, имитацию. Онлайн-игры также вторгаются в наше сознание, в его логический аппарат. Они навязывают свою игровую логику и свою семантику — набор терминов, описывающих игровую реальность. Эти термины закрепляются в сознании путем постоянного проговаривания с другими игроками. Ведь MMORPG — это, прежде всего, социальный механизм, питаемый общением.

Что же получается? Через экран монитора и динамики мы получаем сенсорную картину мира. Мы проговариваем эту картину с другими людьми, синхронизируем ее понимание. Так мы, не без помощи создателей игры, вводим себя в гипноз. А что же по другую сторону экрана?

Здесь история складывается похожим образом. Например, мировые религии при всех своих разногласиях сходятся в том, что наше восприятие реальности — по большому счету продукт обмана наших несовершенных органов чувств и мыслительного аппарата. Повторяющийся в разных вариациях миф о грехопадении и Вавилонской башне — своего рода метафора утраты прямого интуитивного восприятия, замены его на логику. Тысячелетия назад люди перестали понимать мир, а нача-

Ритуалист — новый класс из Guild Wars: Factions. Специалист по оживлению соратников.



ли его проговаривать. Совместное проговаривание действительности через личное общение и социальные институты — важнейшая составляющая коллективного транса.

Другими словами, если ваши папа и мама называют стол столом, а индекс Доу-Джонса индексом Доу-Джонса, то их так учили в школе и институте, а до того — бабушка с дедушкой. И для вас семантическое понятие «стол» неотделимо от его смысла, как «твердого предмета на ножках, за которым можно обедать, делать уроки и гонять в «Контру». Так происходит с каждым окружающим вас предметом. Через семантику он впечатывается в логический контур и пополняет собой картину мира, которую вы разделяете с другими людьми.

Представьте себе, что вы увидели сон. И, проснувшись, тут же рассказали его другу. А друг, который видел этот же сон, рассказал его вам. Это случается ежесекундно с каждым из нас. Мы постоянно пересказываем друг другу свои сны. Только при этом мы умудряемся не просыпаться.

Во всех религиях есть примеры святых, подвижников, мудрецов, сумевших преодолеть барьеры иллюзии. Но их единицы. Остальным суждено всю жизнь провести во сне. И здесь особое значение приобретает смерть. Смерть меняет все. В момент смерти душа попадает на весы Осириса, отправляется в загробный мир или на следующее перерождение. Смерть — это великий разрыв непрерывности. Только смерть дает шанс проснуться.

ВСЕГО ЛИШЬ СМЕРТЬ

Современные MMORPG восходят корнями к настольным ролевым играм, к «Подземельям и драконам», посиделкам над исчерканным листком персонажа и Мастеру в растянутой черной майке. Мастеру, который, злое шуря близорукими глазами, приговаривает: «А сейчас Костяной Дракон откусывает тебе ползадницы. Минус двести хитов. Еще раз такое, и ты труп».

И ты труп. Любому Мастеру обожает мочить своих игроков. Чтобы он мог делать это много раз и чтобы вы, будучи закусанным снежными леопардами где-то в районе Ironforge, продолжали платить фирме **Blizzard** свой ежемесячный оброк — для этого в ролевых играх (все равно — настольных или онлайн-овых) предусмотрено воскрешение персонажа.

Смерти нет.

Смерть — не более чем неудобство. Штраф к характеристикам, износ предметов, утомительная беготня в обличье призрака до своего трупа или ближайшего воскресителя. Смерть — возможность для игры сказать тебе: «Погоди, чувак, ты, конечно крут в своем Эпическом Садо-Мазо Комплексе Истребителя Слизней, но недостаточно крут, чтобы биться с Королевой Мохнатых Устриц. Подкачайся, наруби экспы, собери еще десяток таких же неудачников и приходи снова».

Вы труп, но мы с вами понимаем, что это всего лишь игра.

Семь миллионов человек понимают, что это всего лишь игра. Семь миллионов зомби уверены в своем бессмертии. Это немножко больше народу, чем было на той вечеринке Мадонны в Олимпийском, когда все были уверены, что на дворе снова лихие восьмидесятые, reestroyuka, и сейчас-сейчас она зажжет и вставит туда микрофон.

Нет, конечно, абсурдно утверждать, что хоть один из этих семи миллионов уверится в своем бессмертии настолько, что попробует головой на прочность асфальт с высоты семнадцатого этажа. На экране паладин с квадратными ногами и разболтанной челюстью, а тут ты такой красивый, в чистой рубашке и с подстриженными мамой ногтями. Продолжайте играть, не парьтесь.

Но помните о семи миллионах человек, забывших, что такое смерть.

ВЫСШАЯ ЦЕННОСТЬ

Помните, как чуть выше я скучно расписался про коллективные трансы, иллюзии и все такое? Не возражаете, если я украду еще десять минут у вашего ближайшего рейда или гильдейской свалки в *Guild Wars: Factions*?

Любое общество, реальное или виртуальное, формируется исходя из системы ценностей. Система эта формируется этикой и через легальное насилие над личностью — семью, школу, религию — встраивается в мораль. Этика, естественным образом вытекающая из смертности человека, говорит, что высшей общечеловеческой ценностью является жизнь.

Утрату жизни невозможно возместить материальной и нематериальной компенсацией. Поэтому убийство — это не просто преступление, убийство — это тяжкий грех. Так говорят христианство, мусульманство, иудаизм. Буддизм, например, видит священной любую, не только человеческую жизнь. Многие тысячелетия этика, опирающаяся на мировые религии, стоит на страже жизни. Страшно представить себе коллективный транс, в который не встроены запрет на убийство себе подобных.

Страшно представить? Как насчет сыграть в него?

Нет, я не собираюсь вести речь о переигравших в *Postal* фриках, которые идут в школу с обрезом в портфеле. Я хочу вместе с вами понять, что является главной ценностью в виртуальном мире, где жизнь не имеет никакого значения. Может быть... смерть?

Не счетчик смертей монстров и других игроков, который является главным мерилом крутости персонажа. Не игрушечная смерть с обязательным воскрешением. Что-то другое. Напоминание о неизбежности, о Главном Вопросе, ответ на который вам придется дать однажды. И одновременно прикосновение надежды. Ведь даже в нашем мире смерть не является окончательным итогом. Человек создан, чтобы жить в вечности. Игры, заменившие жизнь и смерть на кукольное представление, лишают слово «вечность» всякой ценности, превращают его в пустышку.

ОБЩЕЕ ДЕЛО

Вечность понимается онлайн-играми совсем не в том смысле, который я вкладываю в это слово. Вечность MMORPG — это вечность героев Муркока и персонажей серии модулей AD&D. Вечность приключений, которые не прерываются старостью и болезнями. Вечность охоты за эпическим шмотом, выколачивания лута и висения в чат-канале. Герой всегда в одной поре, не знает семейных забот и тягот, не стремится посадить дерево, построить дом, воспитать сына.

Помните *Fable*? Небожитель Мулине спустился с Олимпа, чтобы рассказать историю жизни паренька, ставшего героем. Историю поиска себя, взросления, любви, подвигов. Не знаю, как вам, а мне в *Fable* больше всего запомнилась стена с барельефами, отражавшими степень игрового прогресса. Вот мой герой сражается с разбойниками. Вот побеждает в соревновании воинов. Вот он женится. Вот находит сестру. История, запечатленная для вечности.

Нас окружают тысячи свидетельств человеческого бессмертия. Мосты, дома, картины. Мы сами — стремление наших предков обрести вечность через продолжение рода. Род — народ — страна — уже не один, тысячи людей ищут себе место на страницах истории. Так индивидуальные ценности трансформируются в коллективные. Выживание всех становится залогом выживания каждого. Из родов получаются племена, из племен — государства, из государств — империи. Потом распад, темные века, возрожде-

ние. Все сначала. Жизненный цикл коллектива способен превозмочь обстоятельства смерти одного из его членов. В сравнении с человеком коллектив бессмертен.

Мотив людей объединяться я назову Общим Делом. Общее Дело помогает побороть страх перед смертью и отсрочить ее. Общее Дело предполагает созидание — семьи, дома, города — сущностей, которые переживут отдельных людей и при этом передадут их силу, волю и любовь тем, кто придет следом.

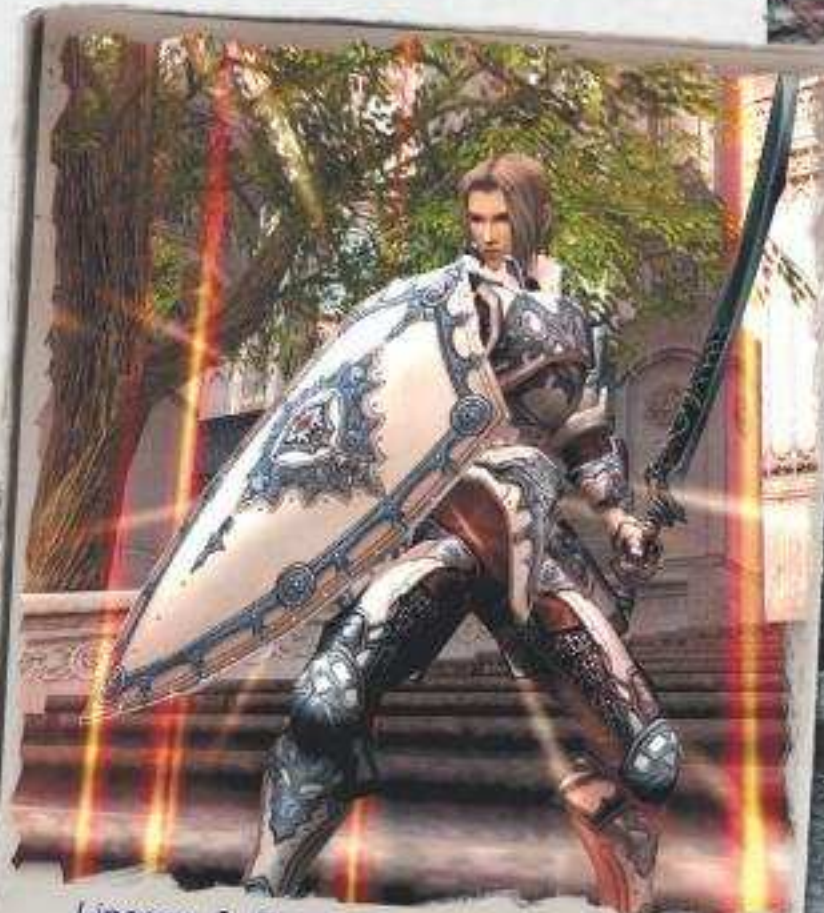
Меня, как в первую очередь разработчика, интересует проекция Общего Дела на виртуальную реальность игр. Я считаю, что макро-задача геймдизайнера — создавать игры, которые обращаются к исконным, глубинным особенностям человеческой личности. А Общее Дело, будь это продление рода или строительство своего города, безусловно, является такой особенностью.

Так где же наше Общее Дело в *World of Warcraft*, *Lineage 2*, *Guild Wars*? Не считать же таковым совместное разграбление инстансов и битвы на PvP-аренах? Да, это прикольно, это фан, это self accomplishment, это возможность блеснуть перед ньюбами козырным маунтом и шикарным плюсовым ковырялом. Но это чистой воды химеры, мутные сны, фантазии, которые никогда не сделают чище твое восприятие. Игры, в которых вы, я и еще несколько миллионов зомби пропадают по несколько часов в день, убаюкивают наше сознание сказками о бессмертном герое. Как глянцевые журналы усыпляют офисных рабов видениями «Лексуса» и «Армани», так нас убеждают вкалывать на шахтах и аренах манком в виде парового бегуна и эпического комплекта.

Мы спим и во сне забываем об Общем Деле. Не рожаем детей, не строим города и не высекаем искры из неподатливого гранита вечности. Привычные нам онлайн-игры отнимают у нас не только смерть, они отнимают также наше бессмертие.

Нам нужны другие игры. Игры, в которых мы рождаемся, взрослеем, женимся, рожаем и воспитываем детей. И умираем, чтобы возродиться в потомках. В таких играх вы не будете бессмертным героем, бесконечно воскресающим на ближайшем кладбище. Вы будете воплощением рода, переходящим из поколения в поколение. Вы будете строить города, на улицах которых будут статуи ваших славных предков. Будете высекать имена побежденных чудовищ на мече, чтобы потомки, читая, преисполнились гордостью. Вы научитесь ценить каждую минуту, потому что она может быть последней. Вы станете отличать важное от ненужного, потому что мы все уходим с пустыми руками.

Вы поймете, что смерть неизбежна. Вы проснетесь.



Lineage 2. В такой красивой игре хочется остаться... навсегда?

Касса,
машинист,
дежурный
по эскалатору –
справок не дают,
все вопросы
к Яндексу.

www.yandex.ru

РЕКЛАМА

**Погрузись в мир
великолепной графики!**



7900GS Series

GeForce 7900GS Sonic Overclocking Edition

Память: 256МБ/256бит GDDR3
Поддержка Dual-link DVI и TV-Out

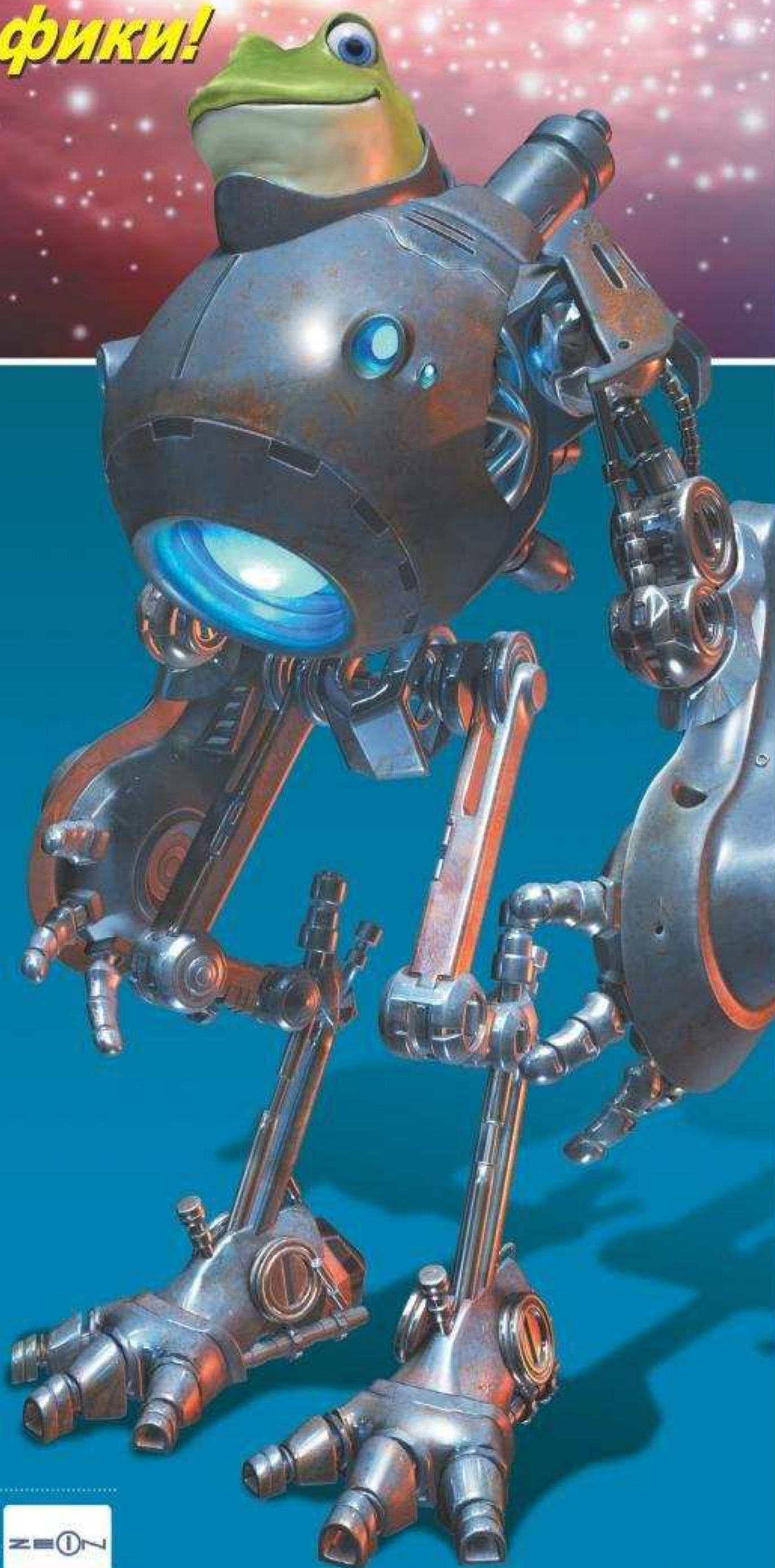
GeForce 7900GS

Шина: PCIE
Память: 256МБ/256бит GDDR3
Поддержка Dual-link DVI и TV-Out

GeForce 7900GS

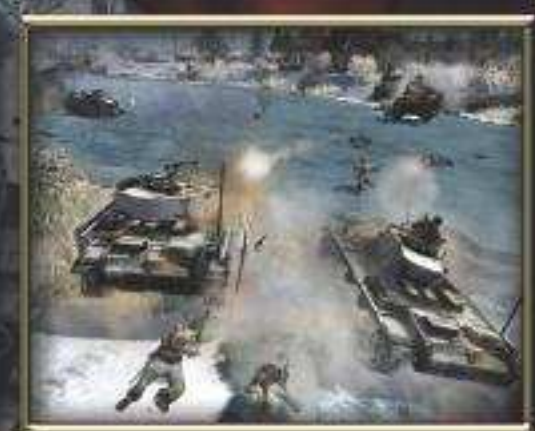
Шина: PCIE
Память: 512МБ/256бит GDDR3
Поддержка Dual-link DVI и TV-Out

Дистрибуторы :



ДОЛГОЖДАННОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛУЧШЕЙ ИГРЫ 2004 ГОДА*

В тылу



Реклама

© 2006 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2006 Компания Best Way. Все права защищены.

*По версии Gameland Award 2005

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва ул. Шоссе, 11; 1-я ул. Ватулина, 12а; ул. Новый Арбат, 17; ул. Профсоюзная д. 128, корп. 3; м. Марьина ТК, а/я №19; ул. Люблинская, 4а; Береговая пр., 5/1; ул. М. Бирюкова, а/я 17; Садовая, 24-а; Б. Оружная, 19, стр. 2; Ленинградский проспект дом 55/2; Стромыкина 9; Бол. Якиманка 29. Дом игр и музыки; Русаковская ул. 27. Дом книги и Союзкино; Новослободская ул. 16; 3-ий Давыдовский пер. 2/5 корп. 1; Великий проспект д. 62/1; Руставели, 1; Ломоносовский пр-кт 23; Братиславская ул. 13; Новая Басманная 31 стр. 1; Ивановская 38 корп. 1; Арсенальное шоссе д. 54; Павлова д. 26; Моздокская, 33/1; Олимпийский проспект, 16; Марксистская д. 3 (мал. Пятак); Новый Красносельский 45 кв. 41; Привокзальная 19; Земляной Вал д. 2/50; Сев. Бульвар ул. Старокачаловская д. 16; Октябрьская наб. 22/24; Ленинский проспект 88; Земляной Вал д. 2/50; Космодемьянская шоссе д. 20 стр. 1; Нагорный Бульвар д. 4 к. 1; Дружбы народов ул. 16; Ленинский пр-кт 146; Андреевская ул. 26 корп. 1; Мясницкая ул. 17; Матвеевская ул. 20 корп. 1. Александров Красный пер., 10 Астрахань ул. Садовая, 51; ул. Советская, 36; ул. Угличская, 3; ул. Угличская, 3 «Перекресток» Великий Новгород ул. Большая Санкт-Петербургская д. 9/11 Вильнюс ул. Алягулд, 10 «IKEA» и «K»	Владивосток ул. Жигур, 48; ул. Русская, 46 «Планета» Владимир ул. Давыдовская, 10; ул. Давыдовская, 11; ул. Давыдовская, д. 5/1; Октябрьский пр-т, 47 Волгоград пр. Ленина, 2-а Воронеж ул. Героев Сибири, д. 65 А, ТЦ «Армда» пав. А-23; Ленинский пр-т, 190 ТЦ «Глобус»; ул. Коммунальная «Лаборатория Развлечений»; Остужевское шоссе «Лаборатория Развлечений» Геленджик ул. Павлова, 33 «Компакт» Губкин ул. Дзержинского, 113 Дзержинск ул. Гайдара, 51а Днепропетровск пр. Карла Маркса, 90; ул. Московская, 1; пр. Карла Маркса, 46; ул. Харьковская, 2; ул. Боброва, 23; ул. Московская, 3; ул. Ленина, 1-Б Екатеринбург ул. 8 Марта, 62 «Игрострой»; ул. Дзержинского 48 «Титаник»; ул. Раздольная 4 магазин «Салон Тин» Железнодорожный ТЦ «Юпитер», 1 этаж, павильон 44 Жуковский ул. Гагарина, 24; ул. Лазаря дом 1, 4 этаж, магазин «Матрица»; ул. Чкалова, 1 Ижевск ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток» Иркутск Чкалова 19 «РайбытТехника»; Ломова 15 «Фанат»; Фрунзе 6 «Видео»; Атланова 11 «Погодный Комплекс»; Косовская 2 «CD-M»; Урицкого 13 «Сителит»; Партизанская 1, ТЦ «Навигатор»	Дзержинского 25 «ЮлГоблин»; Урицкого 1, «Детский мир» Калининград пл. Победы, 4; торговая сеть «Монитор» Калуга ул. Кирова, 7/47 Кемерово ул. Троицкого, 22 «а»-102 Киров ул. Московская, 11 «Орбис»; ул. К. Маркса, 129; ул. Московская, 12; ул. Пролетарская, 17а; ул. Ворожского, 71 Киев ул. Большая Васильковская, 54 «Сказка» Клин ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связь» Кострома Красная площадь, магазин АС; пл. Октябрьская, 1, универсам «Костромич», 1 этаж, А Лангепас ул. Ленина, 28-а, маг. «Планета» Липецк ул. Ворошилова, 3 «Золотой Диск» Луганск ул. Советская, 88 «Прогноз» Луганск, Приморский край 4 м-н «Адонис» Лысьва ул. Фрунзе, 33 Махачкала ул. М. Вязового, 67 Миасс пр. Октября, 31 Минск ул. Я. Колоса, 1 Нарьян-Мар ул. Ленина 23 В Невинномысск ул. Мещерякова, 17 Нефтекамск ул. Ленина, 15 Нефтеюганск «Росин», мкр. 2, д. 23	Нижний Новгород ул. Большая Покровская, 74, м-н «Компьютер плюс»; ул. Вахиткина, 7/9, м-н «Оптималь»; ул. Фрунзенская, 10 отдел «Компьютер плюс»; ул. Масленская, д. 5, салон «Все для бухгалтера» Новокузнецк ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ» Новосибирск ул. Тополя, 42 - 1С:Мультимедиа Сибирь Норильск ул. Богдана Хмельницкого, 17; ул. Кирова, 29-4 Одесса ул. Павлова, 32; ул. Рязанцевская, 10 «Антика»; ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»; ул. Кирова 120 ТЦ «Антиквариат»; ул. Пастернака, 50 ТЦ «Маркетплейс» Омск ул. Красный Гуть, 9; Торговый центр, 3 рядовый, 23 место; ул. Копылова, 12; Промышленный район; Панкратов-Центр; Кирова, 12 Орел Красная, 1 Оренбург ул. Советская, 40 м-н «ЭБ» Орск ул. Красноармейская, 64 Павловский Посад ул. Кирова, 23 Пенза ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл»; ул. Московская, 83 ТЦ «Пассаж», 1 этаж, магазин «Тор Озон» Пермь ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»; ул. Ленина, 54 Магазин «Вектор»; ул. Дзержинского, 58; ул. Углича, 13, ТД «Владимир»; ул. Борозинская, 13, универсам «79» Псков ул. Виа Фабрициуса, 10 Пушкино, МО Московский проспект 5	Рига ул. Дарзбенас, 14, оф. 502 «AND»; ул. Вайнлиас 39, т/д «ЭЗ»- SA «63»; ул. Кр. Барона 25, SA «63»; ул. Кр. Вандемара, 73; ул. Маскава 357, т/д «DOLE»- SA «63» Ростов-на-Дону ул. М. Горького, 143, 4-й этаж, Комплекс «Эксперт»; ул. Степана Разина, 53, Магазин «ИГРОПОЛИС»; пр. Ворошиловский, 56 Магазин «ИГРОПОЛИС» Самара Московский шоссе 4, стр. 15, ТЦ «Салат»; Московский шоссе, 81А, ТЦ «Парк Аэро»; ул. Степа Разина, 59, стр. 1, ТЦ «Старозагорский»; садовая 2; ул. Победы, 131, ТЦ «Таргет»; ТД «Перекресток» (бывший универсам Мичуринский); ул. Фрунзенская, 38; станция метро «Газарская», вестибюль №2, павильон №14; ул. Ленинградская, 63, магазин «Улыбка»; ул. Георгия Димитрова, 7, ТЦ «Ориент»; пр. Кирова, 146, книжный магазин «Молда»; пр. Кирова, 48, ТЦ «Юность», цокольный этаж; пр. Ленина, д. 12А, ТЦ «Молоди»; ул. Угличская, 18, ТЦ «Вектор», секция 333 Саранск ул. Пролетарская, 46; ул. Большая Советская 37/3; ул. Советская, 65 Сочи ул. Ленина, 88 «Сармис» Северодвинск ул. Пискарева, 11 ТЦ «Дружба» Северорусский ул. Молодежная, 10 С.-Петербург ул. Садовая, д. 11; Неский пр-т, 28, «СП6 Дом Книжки»; Навальный пр., 2 маг. «Милосердие»; Канонеростровский пр., 10/5, компьютерный супермаркет «АКТОС»; Садовая пл., 1, «Компьютерный Мир»; пр. Станке, 77, «Компьютерный Мир»; Московский пр., 68, «Компьютерный Мир»; Левашовская пр., 12; ул. Гонимая, д. 13 «ДискПро»; ул. Марала д. 6 «КЕЙ»; ул. Пушкинская, 12, лит. А, пав. 4-Н, «Лайт-Проект»; Московский пр., 2; 7-й линия Васильевского острова, д. 40;	Большой пр-т Вас. п-ва, 66; Восстания, 13; Неский проспект, 35 Старый Оскол мкр. Косовая, 28а; пр. Металлург д. 6, ТЦ «Славянка»; мкр. Олимпийский, д. 63, ТЦ «Озон», 0-й этаж. Сургут ул. Ленина, 13; ул. Энгельса, 11, блок 6 «Дитер» Тамбов ул. Советская, 148/45, магазин «ВЕРНИСАЖ» Тольятти ул. Революционная, 60, книжный магазин «Мелодия»; Приморский б-р, 22, книжный магазин «Иллюзия» Томск ул. Иркутский тракт д. 80/1; ул. Красноярский 135; ул. Волжская, 6; ул. Иркутский тракт д. 118/1 Тюмень ул. М. Горького, 44, корп. 4, ТДЦ «Гурман», пав. 2025; ул. Республики, 62 Тында ул. Кр. Пресня, 33 Уссурийск ул. Некрасова, 262 Уфа ул. 50-летия Октября, д. 2, универсам «Патриот»; ул. Лесопосадка, 49, ТСК «Октябрьский»; ул. Маршала Жукова, стр. 10, блок «Б» пав. 68, ТЦ «СитиЛайф»; ул. 50-лет СССР, 47 «Океан»; пр. Октября, 157 Чапеевск «Камелот» ул. Ленина, 62; «Улыбка» ул. Чкаловского, 28а; Чусовый ул. Чкаловского, 8 Элиста ул. Пушкина, 20 Якутск ул. Орджоникидзе, 20, «Матрица» Ярославль ул. Свободы, 1/2, ТЦ «Береза», 2 этаж Интернет-магазины www.1c.ru www.best.ru
---	--	---	--	---	--

а также в фирменных магазинах Москвы:
Чистый софт: Фирма «1С», ул. Селезневская, 21; ТЦ «Булковский двор», пав. А-2 пр. Бульварного, 53, стр. 2; ТЦ «Горбушкин двор», пав. С2-060, Братинский пр., 7, к. 3; ТЦ «Горбушкин двор», пав. 62-166, Братинский пр., 7, к. 3; ТЦ «Мериди», Рязанский пр-т 28, ТЦ «Мериди», ул. Милуто-Мален д. 37, ТЦ «Семеновский», пав. Д-08, Семеновская площадь д. 1, ТЦ «Тайм Дом» этаж 2, 24 км МКАД, ТЦ «Черемушки», пав. 26-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЦ «Вектор», ул. Профсоюзная 102, стр. 1, пав. 309, ТЦ «Перекресток», ул. Новослободская, д. 144.
Ашан: Перечисление МКАД с Селезневского шоссе, Перечисление МКАД с Калужским шоссе.
М-Видео: Славянский б-р 13 стр. 1, Дзержинское ул. 12, 26-й км МКАД, Рузавская ул. 22, ул. Генерала Белова 35, Профсоюзная, д. 40, Щелковское шоссе 100, Ленинградское шоссе 16 стр. 1-2, Пр-кт Мира, 91 корп. 1, Автозаводская д. 11, Чотарский б-р д. 3, корп. 2, Маросейка д. 6/8 с. 1, Сталенинская пер д. 13/15, Люблинская д. 168, Никольская д. 8/1, Бол. Чернышевская д. 1, Измайловский вал д. 3, Ленинград д. 3.
Парити: Волгоградский пр-кт д. 1, Калужская пл. д. 1, Пресненский Вал д. 7, Земляной вал д. 32/34, Мичуринский пр-т д. 45, пр-т Мира д. 118А, Брестская д. 12, Солнечная д. 1, Комсомольский пр-кт 27, Ленинский проспект д. 70/11, Земляной вал 33, Мал. Черкасский пер 2/5, Долгоруковская 40, Ленинградский проспект дом 52, Варшавское шоссе 2, Урицкого 1 А, Народного ополчения ул. 22/2.
Премьер-Дизайн: «Торговый ряд «Базманный Дворик», ул. Профсоюзная 19, павильон №6, ул. 13-ая Парковая д. 27/4.
Формоза: Троицкитинский переулок д. 2, Суворовская д. 7 а, Генерала Белова д. 4, Шаболова д. 61/21, Профсоюзная, д. 98, корп. 1, Авиамоторная дом 57.
Цифра: Пл. Воровского 1, Пр-кт Бульварного 53 ТД Буденский И-5, Кировоградская ул., д. 15, ТЦ «Электронный рай», пав. 21/2, Тверская 25/9.
ТД «Созвездие»: Алесковский, Мира пр-кт, 116, Арбат, Старый Арбат ул., 6/2, ГИМ, Красная пл., 3, Вязовки, ул. Вязовская ул., 20 А, Дзержинский пр-кт, 33 А, Железнодорожный б-р, 7/11, Калейка, Мичуринский пр-т, 44, Малая, Урицкого ул., 42, Мир, Бибиревская ул., 11, Мир, Дмитровское ул., 43, Мир, Воронцовская ул., 7, Мир, Волгоградский пр., 133, Мир, Профсоюзная ул., 144 (Гаран), Новоулицы, Варшавского пр-кт, 86, стр. 2, Перекресток, Аппельманская ул., 40 А, Рахматов, Кашмарское шоссе, 81, стр. 2, Рахматов, Шереметьевская ул., 80 А, Рахматов, Новокосинское б-р, д. 41, с. 4, Рахматов, Митинская ул., 33, Рахматов, Комсомольская пл., 6, Рахматов, Ярославская ул., 19, Рахматов, Чкалова ул., 13, Таганка, Верхняя Радищевская ул., 22, Теслянская, Люблинская ул., 2, ЦДМ, Петровка ул., 2, а/я 6, Юнгитер, Новый Арбат ул., 19, стр. 1, Столица, Кустанайская ул., 6, Крокус-Сити, 66 км МКАД, Черемушки, Нахимовский пр-кт, 33/2, СМ - Каударт, Диск, Ленинский д. 11, Столица Ключевая, АВ-Таганка, Мир Плечина,